

Todos los CD-ROM revisados y calificados
PC · MAC · CD-I · PLAYSTATION · SATURN · 3DO · VIDEO CD
CD-ROM
Número 2 995 Ptas.
LA REVISTA
Zinco Multimedia
Los más deseados
GUÍA DE COMPRAS PARA LA NAVIDAD
ediciones zinco Multimedia
EL MAGNATE Multimedia
The Times en CD-ROM
si su disco de regalo no está, pregunte a su proveedor
CD-ROM
Nº 2 CD-ROM INTERACTIVO
LA REVISTA
Zinco Multimedia
EQ
Sony Playstation
Panzer Dragoon
Battle Beast
A Passion For Art
TÍTULOS
The Space Race
Diccionario de la Real Academia
Corel ALL MOVIE GUIDE
VIDEOROME
Zion Train
Superdetective en Hollywod 3
Star Treck: La película
ARCADE
EF 2000
Magic Carpet 2
Primal Race
LA RED
VEA EN EXCLUSIVA LAS IMAGENES MAS EMOCIONANTES EN NUESTRO CD-ROM
¡EXCLUSIVA!
NAVEGANDO ENTRE DOS MUNDOS
La unión mística del CD-ROM con Internet
Analizamos:
Britannica CD 2.0
The Space Race
El Diccionario de la Real Academia Española
Corel All-Movie Guide
Magic Carpet 2
EF2000
Y muchos más...
DEMOS Vea la página 4
PC: Sim Island, BBC Garden Designer, Picture Perfect Golf, MPEG Editor, JIG, Mordor
MAC: FA-18 Hornet, Apple CD 5.1, A 10 Attack
PC & MAC: Top shareware, Font Monster, Flamingo Lite, Ocupattion, INNER space, Tekware, Bopping, etc...
00002
8 414090 110976

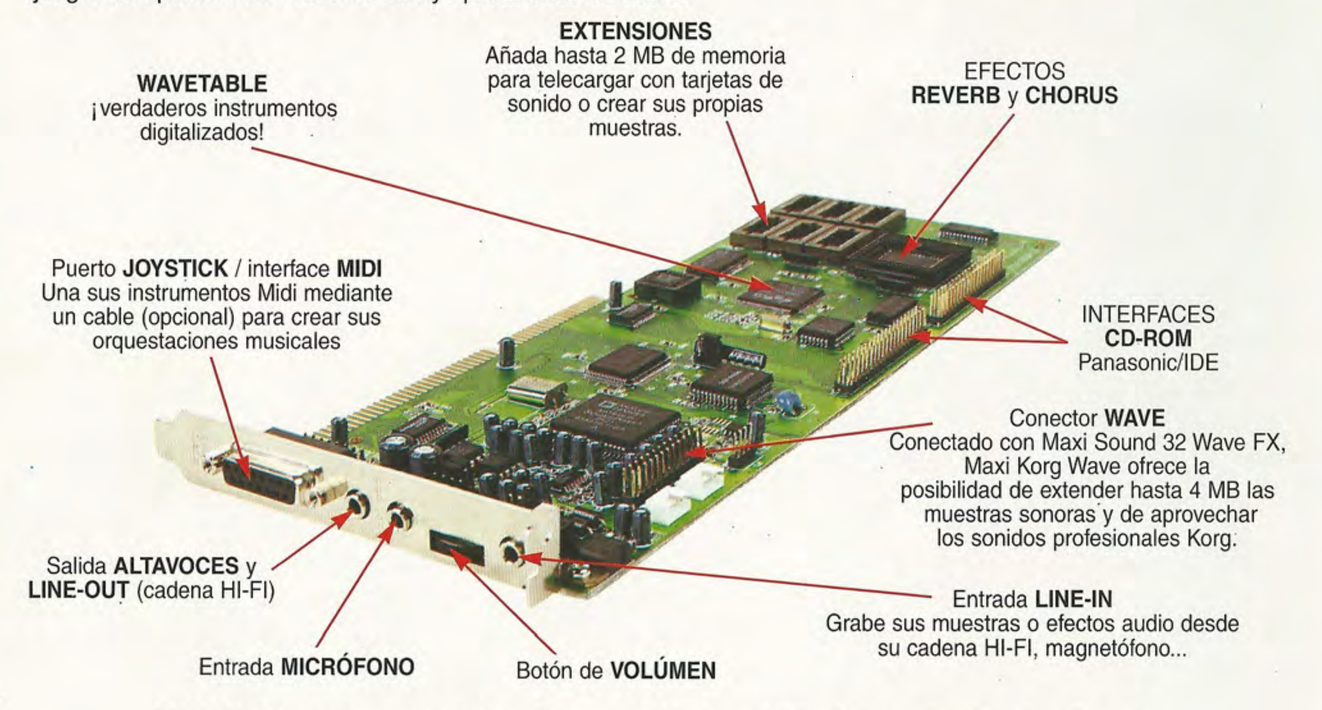
LO MEJOR DEL MULTIMEDIA

MAXI SOUND 32 WAVE FX

22.990 ptas

¡Verdaderos instrumentos digitalizados en su PC !

Con la tarjeta de sonido **MAXI SOUND 32 WAVE FX** estéreo, aproveche la última tecnología : **el proceso de síntesis WAVETABLE** con 32 voces de polifonía para sonidos de alta calidad, efectos de **REVERB y CHORUS** para mayor profundidad musical. 190 sonidos de verdaderos instrumentos, 107 percusiones y 46 efectos de sonidos pregrabados digitalizamente sobre 16 bits y archivados en 1 MB de ROM. Disfrute de una dimensión musical excepcional en todos sus juegos compatibles con General Midi y aplicaciones de audio..



INCLUYE: Los programas en Castellano, y en Windows, Midisoft Recording Session, Sound Impression y el secuenciador Midi Cakewalk Express

COMPATIBILIDAD : Windows 95 y 3.1, General Midi, Sound Blaster, MPC3...

La oferta multimédia completa :

MAXI SOUND CD 32 4X

57.490 ptas



Distribuido por:
UBI SOFT
Can vernet n°14
08190 Sant Cugat del vallés
Barcelona
HOT LINE (usuario) (93) 589 89 95
Teléfono (revendedor) (93) 589 57 20
Fax (93) 589 56 60



Deseo recibir gratuitamente información sobre...

Distrib........................ particular........................
Nombre........................ Apellidos........................
Sociedad........................
Dirección........................
Provincia........................
.... C.P........................
Teléfono........................

CDR. 2

Compucompras de Navidad



Es la primera vez que como escritor me siento mínimamente enfadado con mis lectores. Uno intenta hacerlo lo mejor posible, se desvive en su trabajo, y para qué ...

Nuestro primer número ha tenido muy buena acogida entre los usuarios de CD-ROM, hemos superado con creces nuestras expectativas de ventas, y todo parece indicar que la cosa va ir para arriba más rápidamente de lo que esperábamos.

Pero esto no lo es todo en la vida de un director, o al menos en la mía. Me gusta la interactividad, el contacto, la comunicación en sí, y parece que ustedes, nuestros lectores, no son muy amantes de esta filosofía.

Y ahora ya se deben estar preguntando a qué viene todo esto. Se lo explicaré. Después de mi periplo por varias revistas del sector, esperaba, desde esta posición más privilegiada, poder conectar más directamente con ustedes. Cuál ha sido mi decepción al ver la insignificante cantidad de cartas que hemos recibido, ofreciendo opiniones, ideas y puntos a mejorar. ¿Quizás es que ya estamos rayando la perfección?

Estoy convencido de que no, seguro que a usted más de una sección de la revista, el CD-ROM, o incluso mi columna, le parece que deberíamos tirarlas a la basura.

Pero si no nos hace llegar su opinión, poco podremos hacer por mejorar y ofrecerle aquello que más le interese.

De las pocas cartas recibidas, sólo he podido sacar como conclusión que debemos mejorar o modificar nuestro CD-ROM de portada. Por eso, en este número hemos suprimido la parte interactiva *Blender*, y hemos incluido una auténtica revista multimedia de producción propia de nombre EQ? También soy consciente de que no todos nuestros lectores dominan la lengua de Shakespeare, pero a todo llegaremos, y en los próximos meses podrá ver de que estoy hablando.

En el CD-ROM de portada de este mes encontrará además demos de juegos tan fascinantes como *The Dig* y *Picture Perfect Golf* para PC o *FA-18 Hornet* y *A-10 Attack* para Macintosh.

Y volviendo al tema que nos ocupa, en otra de las cartas recibidas, se nos pedía que incluyéramos un buen montón de programas Shareware.

Le hemos hecho el caso necesario, puesto que de entre los miles y miles de programas shareware existentes, sólo una pequeña cantidad son de una mínima calidad. Por esta razón hemos añadido una selección de programas Shareware para PC y Macintosh de la máxima calidad posible.

Si pasa unas cuantas páginas más hacia delante, encontrará los análisis y juegos de más actualidad, y una pequeña ayuda para sus compras de Navidad, que están a la vuelta de la esquina.

Espero volverles a ver en el próximo número, o quizás antes, si se deciden a escribirme con sus críticas, consejos, opiniones, etcétera. Imagínese que somos los Reyes Magos y nos pudiera pedir el tipo de revista que más le gustara... Escriba su carta a los Reyes Magos, o a Mamá Noël, ¿por qué no?

Joan Lesán,
Director Ejecutivo
Direcciones EMAIL:
MSN *Joan Lesán*
Compuserve 100547,3224







Discografía

¿Qué es

?

EQ es una revista interactiva de entretenimiento completamente nueva diseñada para ofrecerle todo lo que pudiese esperar de nuestra anterior revista en disco, CD-ROM interactivo y mucho, mucho más.

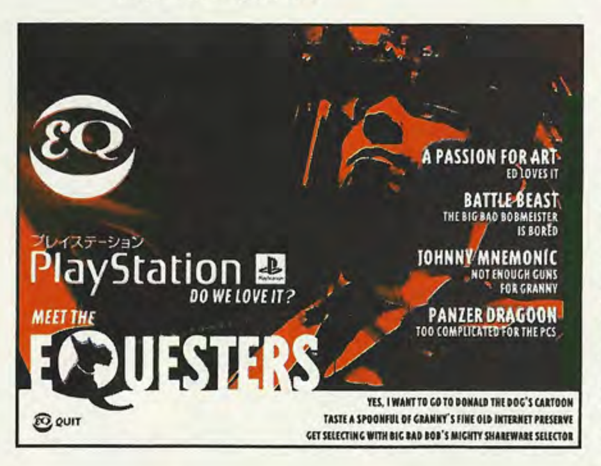
En cada número encontrará análisis y avances interactivos de los últimos juegos, títulos educativos o de consulta en CD así como noticias suculentas de la industria del ocio en general, todo lo que de hecho necesita para acertar a la hora de comprar un CD-ROM tanto para usted como para su familia. También hay cantidades ingentes de shareware para PC y Mac, toneladas de vídeoclips y archivos de sonido bajados de las direcciones más de moda de Internet. Y, por si todo esto fuera poco, también hemos incluido montones de material interactivo original, entre los cuales se encuentra nuestra propia tira cómica interactiva interpretada por Donald, el Perro.

Como instalar y usar EQ

Para instalar su revista interactiva de entreteniemiento, los usuarios de PC deben ejecutar el archivo EQSETUP.EXE en el directorio raíz del disco y seguir los prompts a partir de allí. Si tiene problemas con el instalador pruebe a ejecutar EQ.EXE directamente.

Los usuarios de Mac simplemente deben arrastrar QuickTime 2.0 y los iconos de la aplicación EQ del CD a su carpeta del sistema y al disco duro respectivamente y, después, hacer doble click sobre el icono EQ para ejecutar el programa.

Si en algún momento se pierde en el disco, haga click en el logo EQ en el margen superior derecho de todas las pantallas y volverá a la página de contenidos. O también puede hacer click sobre la barra coloreada de la zona derecha de todas las pantallas para descubrir el Navegador EQ, que le conducirá a cualquier otra parte del programa con un par de clicks. El Navegador también le mostrará la lista de los atajos de teclado más prácticos para ir a sus lugares favoritos de la EQ.



Análisis en EQ

En este número piloto de EQ hemos incluido cuatro análisis interactivos de productos. Todos ellos han sido testeados hasta la saciedad por al menos cuatro analistas de nuestro panel de analistas interactivos, también conocidos como los «EQuesters». En próximos números habrán al menos ocho análisis interactivos de producto.

Este mes:

A PASSION FOR ART: Visita interactiva en CD-ROM por una de las mayores colecciones de arte del mundo.

BATTLE BEAST: Estrambótico juego de pelea en plan dibujos animados para PC con Windows, desarrollado por los mismos que hicieron *Complete Waste of Time* de Monty Phthon.

PANZER DRAGOON: Juego de tiros para la Sega Saturn que presenta gráficos sorprendentes y una extraña y relajante banda sonora.

JHONNY MNEMONIC: Película interactiva para PC basada en la historia corta de William Gibson. (¡No deje de buscar la referencia escondida al próximo éxito de taquilla de Keanu Reeves *Johnny M Hollywood!*).

Para todos los productos encontrará las opiniones de tres de nuestros analistas (los EQuesters) que le hablarán de los puntos fuertes y débiles del mismo. Simplemente haga click sobre uno de los globos de texto de los EQuester y verá y oirá el análisis concreto que cada EQuester hace del producto. Con ello obendrá tres puntos de vista distintos para cada título que le permitirán hacerse una idea mucho más contundente de los productos analizados.



P: ¿Nos gusta la PlayStation de Sony? R: Sí

Además de darles todos tipo de detalles del hardware de la nueva y sorprendente consola de juegos de Sony basada en CDs, los EQuesters analizan tres juegos para PlayStation con muchas posibilidades de convertirse en los éxitos de ventas de estas navidades. *Ridge Racer* es un juego de carreras arcade de los que dispara la adrenalina. *Battle Area Toshinden* es sencillamente el mejor juego de tiros en 3D del mercado. Y *Jumping Flash!* una particular pelea a puñetazo limpio en 3D. Y por si fuera el caso que nos considerase poco imparciales, hemos incluido un vídeo EQ con las opiniones de diversos jugadores para que compruebe lo que piensan de la nueva consola de 32 bits.

REQUISITOS DE SISTEMA

Mac LCII (68030) o superior con 4Mb de RAM (8MB recomendados). Lector de CD-ROM: doble velocidad (300k/s) o más rápido. Gráficos: 6440x480 a 8 bits (16 bits recomendados). Software: Sistema 7.0 o posterior, QuickTime 2x (en el disco).

PC: 486SX o superior con 4Mb de RAM (8MB recomendados). Lector de CD-ROM: doble velocidad (300k/s) o más rápido. Gráficos: 6440x480, 256 colores requeridos. Tarjeta de sonido: compatible MPC de 8 bits. Software: Windows 3.1 posterior, QuickTime for Windows (en el disco).

CONTENIDO DEL CD-ROM DE PORTADA

Conozca a los EQuesters

El equipo de analistas de EQ no ha sido extraído de la fábrica de periodistas informáticos habitual. Todos los EQuester han sido escogidos por su especialidad en algún tema.

De acuerdo, sólo es la opinión de unas cuantas personas, pero todas ellas se conocen al dedillo esto del entretenimiento interactivo y con los análisis de al menos tres de ellos para cada nuevo producto, usted podrá hacerse una imagen muy real del mismo. La actual lista de EQuesters la forman:



El Malo de Bob: El rey del shareware y el príncipe de los juegos de pelea.

Dan, Dan, Dan el Padrazo: Obsesionado con el eduvertimiento y el software para niños.

Donald, el Perro: Sí, es incapaz de decir no a nada.

Ed, la Enciclopedia Andante: El experto en nuevos y aburridos títulos de consulta.

Granny, el Gurú de Internet: Completamente enganchado a la red.

Los PCeros, Representantes de lo Feo y lo Bonito: Se la tienen jurada a los interfaces complicados y a los contenidos obscenos.

Demasiado Ocupados: Están demasiado ocupados en la vida real para tomarse a los ordenadores en serio. Además de aportar sus análisis, los EQuesters también tienen sus rincones personales en el disco en los cuales podemos averiguar datos personales de cada uno de ellos. Número a número, le irán gustando cada vez más (o los odiará tanto que les enviará correo electrónico con amenazas de muerte). En próximos números le ofreceremos el fascinante concurso de Ed, la exposición de la pornografía digital del diario de Daniela: el diario interactivo de la hija de trece años de Dan.

Granny y la Internet

En todos los números de EQ, nuestra Internet ambulante, Granny, le ofrecerá anticipos de las mejores direcciones multimedia de la World Wide Web. Y para ahorrarle tiempo y dinero, Granny le bajará personalmente las películas y archivos de sonido que más le gusten para que usted pueda disfrutarlas en EQ. Este mes, hay un buen anticipo de la película de James Bond, *GoldenEye*, una auténticamente horripilante versión de «Hey, Mr. Tambourine Man» de William Shatner y análisis de las nuevas direcciones Web de Blur y Oasis.



La selección shareware del malo de Bob

Nuestro experto en shareware se ha bajado toda una colección de juegos para PC y Mac y de herramientas y aplicaciones para instalar en el ordenador. Con el Selector podrá averiguar qué es lo que Bob piensa de todo el material que ha recogido este mes para nuestra revista, entre lo que se incluye:

Juegos PC: *TekWar, Innerspace, Boppin, Jack Flash.*

Juegos Mac: *Tetris, Fracas, Mac Pipes.*

Utilidades PC: *Media Center, Font Monster, Bar Clock.*

Utilidades Mac: *CD Menu, Program Switcher, File Buddy.*

Aplicaciones PC: *Flamingo, Sample Studio, Word Express.*

Aplicaciones Mac: *Sound Effects, Graphic Converter, Spectacle.*

En los PC, el instalador creará automáticamente un grupo de programas shareware así como un icono para lanzar la propia EQ. Simplemente haga click sobre cualquiera de los iconos para lanzar los respectivos programas. En el Mac, se pueden lanzar todos los títulos shareware directamente desde la carpeta shareware de EQ.

La tira cómica interactiva de Donald, el Perro

Donald, el perro que siempre asiente con la cabeza, tiene un problema: no sabe decir que no. Así que cuando un grupo de ejecutivos de la Sony le preguntó si podían jugar con su cerebro para conseguir mantener a salvo los secretos de la PlayStation, nuestro héroe sólo tuvo una respuesta...

Sólo usted puede ayudar a Donald a no meterse en problemas en su viaje a través del estrambótico mundo de su tira cómica.

¿PROBLEMAS? QUE NO CUNDA EL PÁNICO

Si tiene problemas al utilizar el disco puede llamar a nuestra línea de soporte:

(93) 451 51 11

Para utilizar este servicio debe usted llamar de 17.00 a 19.00 horas, de lunes a jueves, y preguntar por David Salvans.





Juegos para PC (DOS)

JigSoft



JigSoft es un puzle de lo más adictivo. En esta demo dispone de una imagen y doce piezas. Empiece el juego haciendo click sobre la luz verde en el margen superior derecho de la pantalla. No quite ojo a las piezas, porque pueden quedar escondidas completamente bajo el propio puzle.

JigSoft funciona directamente desde el disco, así que el juego empieza tan pronto como hacemos doble click sobre el icono JigSoft en la sección Juegos en el Navegador Windows. O bien, ejecute D:\JIG\JIGDEM.EXE (siendo D:\ la letra para el lector de CD-ROM) desde el Administrador de Programas.

JIGSOFT (DEMO)
PC 386
4Mb <1Mb Win 3.1
Guildsoft 07 44 1752 895 100

VIDEO Clip

Posiblemente el primer editor de vídeo MPEG doméstico del mundo. Esta versión (con la opción de guardar desactivada) de *VIDEO Clip* nos permite crear, editar y generar nuestras propias secuencias de vídeo MPEG. No necesita una tarjeta MPEG para utilizar *VIDEO Clip*, aunque la película resultante obviamente se ejecutará mucho mejor si la posee. Encontrará un amplio archivo Léame en el grupo de programas *VIDEO Clip* después de la instalación. Le recomendamos seriamente que se lo lea. Para instalar el programa, elija *VIDEO Clip* en Utilities en el Navegador Windows.

VIDEO CLIP
PC 486
6Mb 1Mb Win 3.1
VITEC
Multimedia 00 33 1 46 73 06 06

Mordor

Mordor es una aventura de rol ubicada en las tradicionales mazmorras subterráneas de una ciudad. Construya un personaje, compre equipo, ¡y empiece a cargarse duendes! El juego también puede jugarse en red, así que puede conectarse a él con sus amigos y explorar juntos los laberintos. Un consejo: si es posible, ejecútelo con una resolución de pantalla de 800x600 en lugar de la habitual 640x480 porque, de lo contrario, la pantalla puede no verse bien.

Empiece el juego creando un personaje. Lo primero que hay que hacer es ir al Almacén General, haciendo click sobre el icono de la ventana City y comprar armas. Después vaya a las ventanas de Objetos y Hechizos para equiparse con todos ellos. Para volver a entrar en las mazmorras, haga click sobre Dungeon en la ventana City, utilizando las flechas en la ventana Dungeon para navegar.

Si tiene alguna duda, consulte la excelente ayuda del grupo de programas Mordor del escritorio. Para instalar la demo, haga doble click sobre el icono Mordor en el Navegador Windows o ejecute D:\MORDOR\SETUP.EXE (siendo D:\ el lector de CD-ROM) desde el Administrador de Programas.



MORDOR (DEMO)
PC 386/33
4Mb 5Mb Win 3.1
C.D. Limited
07 44 1483 756 813

3D Garden Designer 2



Con esta demo de este paquete CAD doméstico podrá ver el aspecto que tendría el jardín de sus sueños antes de que empiece a cavar duro. La paleta de plantas nos permite escojer nuestras especies favoritas aunque en esta demo no tiene las doscientas del programa completo, sino algunas menos.

El interfaz puede parecer algo complicado, pero cuando haya cargado la demo aparecerá una ventana de ayuda. Sin embargo, la mejor manera de aprender cómo funciona esta demo, con la opción de guardar desactivada, es, simplemente, experimentando.

Para cargar la demo, lance el navegador DOSDEMOS y haga click sobre Garden Designer 2 en la sección Titles o ejecute D:\BBC\GARDEN2.EXE en el prompt del DOS.



3D GARDEN DESIGNER 2 (DEMO)
PC 386SX
1Mb <1Mb DOS
Europress 07 44 1625 859 933

Capitalism

Este simulador de negocios para ganar el máximo dinero posible probablemente sea el juego con el que siempre haya soñado un conocido banquero español. ¡Pero que esto no le desanime!

Esta demo viene con todo un escenario que podemos jugar. Interpretamos a un chico joven (un americano) de unos veinticinco años con un master en MBA de una famosa escuela de negocios. Con el apoyo económico de nuestra familia, podremos ver cumplido nuestro sueño de empezar un negocio propio. ¡Quién pudiera!, ¿no? El objetivo es construir una empresa y hacerla crecer hasta que sus ingresos lleguen a los cien millones de dólares en diez años.

Para instalar el juego, ejecute el navegador DOSDEMOS, elija Capitalism y después siga las instrucciones de pantalla. Para jugar, ejecute CAP desde el recién instalado directorio (C:CAPDEMO por defecto). El juego incorpora un excelente tutorial y es una buena idea echarle una mirada antes de empezar a jugar y convertirnos en todo un capitalista.



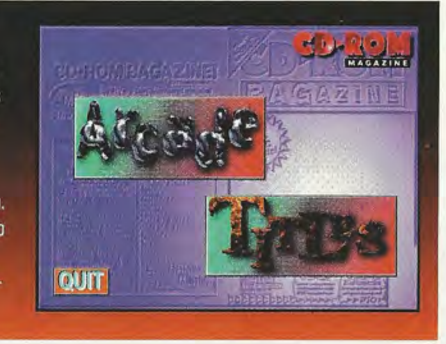
CAPITALISM (DEMO)
PC 486SX
4Mb 10Mb DOS
Interactive Magic
07 44 1276 684 959



NAVEGADOR DOS

Puede instalar y/o ejecutar todas las demos PC para DOS desde un sencillo programa de menús llamado DOSDEMOS. Busque DOSDEMOS.EXE en el directorio raíz del disco.

Encontrará cuatro demos de juegos para DOS y un título multimedia DOS en esta sección. Simplemente haga click sobre el icono apropiado para instalar/ejectuar el juego. Para salir del menú y volver al DOS, elija Exit en el margen inferior derecho.



Picture Perfect Golf

PICTURE PERFECT GOLF (DEMO)
PC 486SX
4Mb 4Mb DOS
Empire 07 44 1813 437 337

¡Es golf! ¡Es Picture Perfect! Ha encontrado lo que buscaba. Esta demo le permite jugar un agujero en la cancha de la Harbour Town golf. Pero, ¿conseguirá el par?

Para instalarla, ejecute le navegador DOSDEMOS (consulte el cuadro NAVEGADOR DOS de la otra página para más instrucciones), elija Picture Perfect Golf del menú y después siga las instrucciones de la ventana. Tendrá oportunidad de ver el archivo Léame, como siempre, y le recomendamos que se lo lea (prestando especial atención a los requisitos de configuración de memoria). El juego empezará automáticamente. Para jugar más tarde, ejecute DEMO desde el directorio instalado (C:\PP_GOLF por defecto).





Sim Isle

SIM ISLE (DEMO)
PC 486DX/66
8Mb 2.5Mb DOS
Erbe (91) 528 83 12

Éste es uno de esos juegos que o bien le encantará o bien no le gustará nada. Si ha leído nuestro análisis de la página 71, sabrá que nuestro analista se encuentra entre los de la segunda categoría. Pero, como somos democráticos, nos hemos imaginado que le gustaría probar *Sim Isle* usted mismo.

Esta demo incluye todo un nivel del tutorial. Su objetivo es encontrar un extraña raza de animales y garantizar su supervivencia, exportar cien muestras de las especies hacia zoos de todo el mundo y asegurar que al menos mil personas visiten la isla. ¿Fácil, no?

Para instalarla, ejecute el programa navegador DOS (consulte el cuadro Navegador DOS para más instrucciones), elija Sim Isle y después siga las instrucciones de la pantalla. Una vez que toda la información haya sido copiada, escriba Go en el directorio recién instalado (C:\SIMISLE por defecto) para poder jugar.

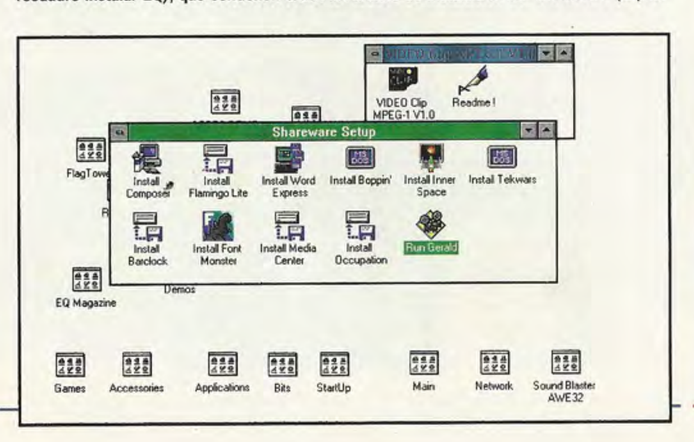
Atención: este juego es complicado. Le recomendamos absolutamente que se imprima, o, como mínimo, lea, el archivo README.TXT que se copia al disco duro en el mismo directorio del juego.

Shareware PC y Mac

El mejor shareware traído por el Malo de Bob

Todo esto y mucho más. En este disco hemos incluido al menos doce juegos shareware, herramientas, aplicaciones y fuentes tanto para Mac como para PC.

Para PC, se instala automáticamente un grupo de programas al instalar EQ (consulte el recuadro Instalar EQ), que contienen todos los iconos de instalación del shareware (izquierda). Simplemente haga click sobre alguno de ellos, y allí irá. Para averiguar más cosas sobre cada utilidad, vaya al Selector de shareware del malo de Bob en EQ.Para el Mac, todos los programas están en la carpeta shareware EQ. Simplemente haga doble click sobre ellos para arrancarlos. También aquí, consulte el selector de shareware del Malo de Bob para más información.



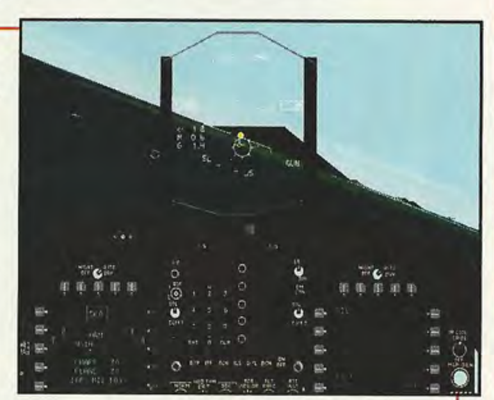






Juegos para Mac

FA-18 Hornet Version 2.0



Si lo que a usted le va son los simuladores de vuelo, tiene que probar la última versión de FA-18 Hornet. Es elegante, rápida y relativamente sencilla de aprender a jugar. Esta demo le ofrece un vuelo no interactivo y una misión completamente jugable. Para empezar a jugar, haga doble click sobre el icono FA-18 Demo y desde la pantalla del título haga click sobre el icono Switch to Interactive Demo para empezar la demo jugable. Esto nos coloca en la cabina cuando estamos en la pista de aterrizaje: pulse la tecla Borrar para arrancar los motores y + para apretar el acelerador, tire del joystick o mueva hacia atrás el ratón y ¡a volar! Si en algún momento del vuelo pierde el control, siempre puede seleccionar el control automático (A) que nivelará el avión a la altura del momento. Ahora ha llegado la hora de aplastar al enemigo: pulse la tecla R para activar el radar y vuele en círculos hasta que vea un avión enemigo (parece una U invertida en el visor). Para apuntar los mísiles aire-aire, pulse \. Ahora diríjase hacia ellos, elija el arma o mísil con la tecla [y pulse el botón del ratón o del joystick para hacer fuego.



A-10 Attack!



Otro simulador de vuelo pero esta vez basado en el famoso A-10 "Revientatanques" que demostró su potencia en la Guerra del Golfo. En esta demo sólo podrá jugar con los controles durante cinco minutos pero es suficiente para hacerse a la idea de la complejidad y realismo de este simulador vanguardista. Para empezar, simplemente haga doble click sobre el icono A-10 Attack! Demo y después elija QuickStart y la misión que quiere llevar a cabo: la misión 1 no tiene enemigos y está pensada para que se haga con el avión, la misión 2 está repleta de aviones enemigos por todas partes.

El funcionamiento del control del avión en A-10 Attack! es demasiado para que se lo expliquemos aquí, pero para alzar el vuelo necesita hacer click en la flecha descendente y después pulsar opción. Entonces deberá aparecer el cursor en la pantalla. Haga click en el interruptor Start Engines y después pulse la flecha ascendente para volver a la visión frontal. Pulse el botón + para acelerar, espere a que la velocidad aumente y después mueva el ratón lentamente hacia atrás para despegar.

Activar/Desactivar control automático	**A**
Subir/bajar tren de aterrizaje	**G**
Acelerar	**+**
Desacelerar	**-**
Elegir objetivo/soltar arma	**Return**
Deseleccionar objetivo	**Delete**
Mapa táctico	**Escape**
Cargar/Descargar armas	**M**



Apple CD 5.1 Driver

APPLE CD 5.1 DRIVER
MAC 68030
0.8Mb 2Mb Sys 7.0
Apple 900 112 000

Le presentamos el último software de audio CD y CD-ROM de Apple para el Mac. Incluye los controladores multisesión necesarios para acceder a los futuros albums musicales multimedia CD Plus. Para instalar el software, haga doble click sobre el icono Installer y elija el lector sobre el que quiere poner los controladores. A continuación siga las instrucciones de la pantalla hasta que reciba el mensaje de que el software CD 5.1 se ha instalado con éxito. Ahora reinicie el Mac. Si tiene algún problema, consulte el Léame del Apple CD. No podrá ponerse a escuchar discos CD Plus (por la simple razón de que aún no están a la venta) pero tendrá un AppleCD Audio Player de lo más radiante!

LA RED

En nuestro CD encontrará unas secuencias de la película sobre Internet protagonizada por Sandra Bullock. Este film es una muestra del poder que se puede llegar a alcanzar a través de la red de redes; no obstante, se trata de una película y como tal todo lo que se narra en ella no es, de momento, factible de realizarse técnicamente. Eso sí, La Red es la película bandera, en clave de intriga, que nace fruto de esta nueva generación de superproducciones dedicadas a explotar la pasión Internet.

Por gentileza de Apple podremos ver en nuestras pantallas, en formato Quicktime, estas secuencias de la película que se estrenará este próximo día 15 de diciembre.



Aaron 1.1.1

Aaron es uno de los últimos sorprendentes shareware de Gregory Landweber, el que ha hecho los famosos Greg's Buttons y Breg's Browser para mejorar el Finder. Aaron es la extensión más enrrollada de todas: simplemente arrástrelo (junto a la funte Espy Sans) a su Carpeta del Sistema, reinice y el interfaz del Mac habrá adquirido el estilo del Copland (Sistema 8). Los botones y carpetas estarán en tres dimensiones, aparecerá un nuevo cuadro de diálogo, barras de zoom que dan vueltas, ventanas que se colapsan con un click del botón y nuevas y llamativas barras de progreso cuando copiamos. Si quiere desintalar Aaron, simplemente reinicie manteniendo apretado el botón del ratón.

AARON 1.1.1
MAC 68020
4Mb 0.3Mb Sys 7.0
Kagi Shareware
kee@kagi.com

Explore el Mundo de los Océanos. Sin Mojarse.

Microsoft Océanos.

¡NUEVO! Ahora en castellano 9.900.- Pts*

Desde 20.000 leguas de Viaje Submarino, ninguna aventura oceánica había sido tan excitante.

A diferencia de las criaturas de la novela, **los habitantes de Microsoft Océanos son reales.** Pero pronto descubrirá que se pueden explorar los océanos sin mojarse, conforme vaya conociendo a los tiburones, ballenas, pulpos, la flora marina especialmente adaptada y mucho más. **Este interesante producto también examina los volcanes subacuáticos, arrecifes de coral, submarinos, el buceo con escafandra autónoma y el impacto ecológico provocado por el hombre.**

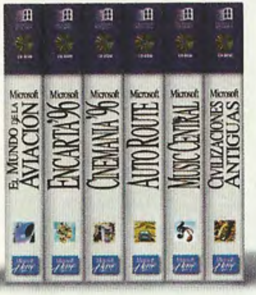
En la parte más amena, hay juegos y divertida información sobre monstruos marinos, piratas, barcos hundidos y tesoros enterrados. **Cree su propio ambiente oceánico,** siga las aventuras de exploradores submarinos o trate de identificar misteriosos sonidos oceánicos con diversas actividades y acertijos.

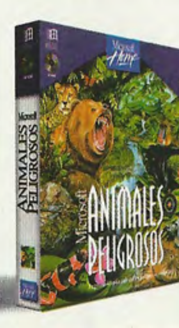


¡Microsoft Océanos funciona mejor que nunca con Windows 95! Ahorre tiempo y capacidad de disco con AutoPlay, usando Windows 95.



La colección Microsoft Home transforma su ordenador en **una fuente dinámica de conocimientos y aventuras** por un precio sorprendente. **Todo ello con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft,** que unida a su facilidad de uso y la extensa variedad de productos, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para todos los miembros de la familia.













Microsoft colabora con World Wildlife Found, donando el uno por ciento de las ventas de este producto a dicha Fundación.



Adquiéralo en:

CADENA BEEP: (977) 30 91 00 - CASA DE SOFTWARE (93) 410 62 69 - CDR: (91) 577 45 43 - Centros Comerciales EL CORTE INGLES
COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - EI SYSTEM: (91) 468 05 15 - FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - FNAC CALLAO - KM TIENDAS: (93) 412 76 37
LOGIC CONTROL: (900) 30 10 10 - MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - TBC (91) 562 10 02 - TIENDAS CRISOL - VOBIS: (93) 419 18 86



Pensado para Disfrutar.

CD-ROM LA REVISTA Zinco Multimedia

Edita: Ediciones Zinco S.A.

Director edición inglesa	Guy Sneesby
Director edición española	Juan Lesán
Director de Arte	Phil Car
Jefe de Redacción	Lali Gómez
Director de Artículos	Mat Toor
Director de Análisis	Warren Chrismas
Elaboración del Disco	Claudio Lavanchy, Daniel Mas
Auxiliar Editorial	Marc Steward
Adjunto al Director de Arte	Graham Greig
Equipo de diseño	Paul Brady, Neal Townsen
Equipo de producción	Barbara Smith

Maquetación electrónica
Toni Pasies, Miguel Angel Escobar, L.Guillen

Colaboradores
Carmen del Rincón, Barbara Smith, Emma Drew, Jonathan Webster, Sandra Vogel, Anna Williams, Herbert Wright,Michael Kavanagh, Robert Dwek, Patrick McCarthy, Jeremy Wells Stephen Reid, Dan Gilbert, DuncanMacdonald, Avril Williams, Simon Bradley.

Dirección Editorial

Director Gerente	Alberto Torres
Director de Producción	Hans Ludwig Kötz
Director Ediciones Multimedia	Luis Riera

Publicidad
AS - Exclusivas y Publicidad S.L.
Director Angel Somoza

Madrid	**Barcelona**
Antonio Gilabert	Joaquin Palanques
Vereda de Ganapanes, 31	Torroella de Montgrí, 7 Entlo. Dcha.
28035 Madrid	08027 Barcelona
Tel. (91) 386 22 47	Tel. (93) 274 04 60
Fax (91) 386 22 36	Fax (93)311 91 54

Foreign Rights
Hans Ludwig Kötz

Circulación y marketing
Francisco Morales

Estampación CD
GEMA

Filmación y Fotomecánica
FEPSL. Laforja, 23. Barcelona

Suscripciones
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. de Roma, 157 9° 08011 Barcelona
Tel. (93) 453 07 17 Fax (93) 323 72 37

Redacción de Guía CD ROM LA REVISTA Zinco Multimedia
c/ Conde Borrell, 208 2ª planta
08029 BARCELONA

Impresión
Rotographik-Giesa Tel. 415 07 99

Depósito Legal: B-39602/95
Impreso en España- Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 995 Ptas. (incluye transporte)

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA	DISTRIBUCIÓN MEXICO
CEDE, S.A.	Importador exclusivo
Sud América 1532	CADE: S.A. DE C.V.
1290 Buenos Aires	CASTILLA, nº 266
Tel. 301 24 64	Colonia Alamos
Fax 302 85 06	03400 Mexico D.F.
Distribución capital	Tel. 696 00 84
AYERBE Interior D.G.P	Fax 579 38 91

Se solicitará control OJD

Fotografías de Portada
Gonzalo Cáceres

Secciones

Artículos



THE ROMDAY TIMES
Multimedia Mogul!



SUMARIO
56
Los más deseados
Guía de Compras de Navidad



A LA ESPERA DE JUEGOS PARA



Windows 3.1 a Windows 95 y la he encontrado fantástica. Aunque tuve algunos problemas para conseguir que arrancara (se negaba a arrancar y me colgaba la máquina) pero el soporte técnico de Microsoft fue de gran ayuda y pronto pude solucionar el problema.
Sin embargo, tengo una pregunta sobre Windows 95: ¿Se supone que debe ejecutar mis juegos más deprisa o voy a tener que esperar a que salgan los juegos especialmente para Windows 95? Una última cosa. En la sección CD al día de vuestra super revista, ¿podrías incluir una guía con los diversos precios del software según empresas?

Alejandro Gómez

Los juegos para DOS deberían ejecutarse en Windows 95 a una velocidad parecida a como lo hacían con el 3.1. Pero puede encontrar de todo. Algunos van lentísimos, otros van un poquito más rápido. Las auténticas mejoras vendrán cuando los desarrolladores de juegos empiecen a sacar productos pensados para la arquitectura de gráficos de Windows 95.
Tomamos nota sobre su sugerencia para la guía de precios de software, pero para ser francos, los precios cambian tan deprisa que sería imposible mantener algo así al día. Tomamos nota y veremos qué podemos hacer al respecto.

VA DE POTENCIA...



Hasta ahora, la masculinidad radicaba en poseer el último modelo de coche deportivo. Pero ahora, la superioridad se mide según la potencia y tamaño del PC de que dispones.
Hace un año yo estaba bastante contento con mi PC –un 486SX 25MHz con 170Mb de disco duro, una tarjeta de vídeo de 512k y 4Mb de RAM.
Apenas consiguieron que parpadeara cuando me explicaron la diferencia entre que si mi «unidad» era flexible o dura. Me acostumbré a las extravagantes instrucciones sobre cómo limpiar la bola del ratón, a que mi tarjeta de sonido era una «Blaster» y a que mi VDU ahora iba a llamarse monitor. ¡Incluso sé lo que quiere decir WYSIWYG y Windings! Pero todo esto se desmoronó cuando me dijeron, bastante poco amablemente, que me vería obligado a actualizar mi unidad y a doblar mi RAM si quería seguir jugando con comodidad. Ahora tengo que aguantar las atractivas descripciones de los vendedores que se quedan cortos de superlativos: El del Jaguar se enorgullece de su modelo «Diamond stealth», el del EType tiene una cache SRAM que irrumpe en la pipeline de 512k y el del Ferrari se perderá sin su acelerador de gráficos PCI en modo optimizado con un «Pentium Overdrive». Incluso las CPU han acabado por convertirse en torres fálica (nada de torres midi aquí, por favor). Mi

MR·COD

COD NOTA

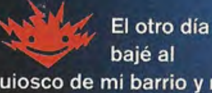
Por fin ha vuelto! Ya está aquí el CD-ROM Interactivo con el nuevo nombre de *EQ: La revista del entretenimiento electrónico.* Ha costado un gran esfuerzo. Sangre y sudores estimulados en parte por las ansias impetuosas de muchos de nuestros lectores. Afortunadamente, descubrirá grandes mejoras con respecto al anterior número. Pero no olvide que éste es el número piloto y que aún queda mucho camino por recorrer. El mes que viene habrán más análisis interactivos, más artículos y más de todo lo que usted quiera. No olvide contárnoslo. Ya sabe dónde vivimos.

STAR LETTER · CD·ROM MAGAZINE

PIC:HULTON DEUTSCH COLLECTION

Lectores argentinos asaltando los quioscos para que bajen los precios de las revistas.

EL ENCANTO AUSTRALIANO



El otro día bajé al quiosco de mi barrio y me di cuenta que el viejo estúpido que lleva ese puesto se había equivocado con el precio de vuestra revista. (Le ocurre muy a menudo, especialmente con las revistas extranjeras.) Bueno, de todos modos compré vuestra revista para probar.

¡Muy bien! ¡Tanto la revista como el CD! Pero tengo algunos comentarios a haceros sobre cosas que no me gustan. El CD-ROM a veces es algo oscuro (sí, ya subí el contraste en el monitor). Un ejemplo de esto eran los fragmentos de vídeo de *Blender va al cine*. Y, por favor, no os paséis con el uso de voces inglesas. Probad a utilizar las voces en castellano y traducir al máximo vuestro CD Interactivo.

A parte de los anteriores comentarios, creo que vuestra revista está muy bien presentada.

Esperemos que el quiosquero no se vuelva a equivocar y os compraré la revista el mes que viene!

Emilio Galvez
vía e-mail, Argentina

b@ck

CARTAS

E-mail
MSN: Joan Lesán
CompuServe: 100547,3224
Internet:
msn. com @Joan Lesán
Fax: 323 21 86

«SoundBlaster» ahora es una «AWE» 32 en lugar de 16. Incluso mis altavoces son «satélites» y tienen «subwoofer» Al menos mi barf es peor que mi byte.

Ignacio Jané
Sevilla

Bueno... Gracias de todos modos...

QUE VUELVA EL CD-ROM INTERACTIVO



Estoy muy preocupado por el contenido de vuestro CD-ROM de portada.
El mes pasado me gasté el dinero que vale vuestra revista principalmente por el CD-ROM. Porque prometía estar lleno de información y análisis: según un amigo era la mejor revista interactiva que había visto.
Fantástico. Sin embargo, me encontré con que sólo era una gran promoción de la revista Blender de vuestro mismo grupo editorial inglés. Ahora ya os parecéis a la misma basura empaquetada que venden el resto de revistas.
Podría haber pensado que, al no haber ni análisis on-line ni artículos el mes pasado, este mes nos sorprenderíais con una revista interactiva con una edición superespecial.
Pero, ¿qué le pasa a vuestra revista interactiva en CD-ROM? Parad de bombardearnos con vulgar basura, si quisiera saber mi horóscopo compraría otra revista. POR FAVOR, ¡que vuelvan los artículos sobre informática! Estoy convencido de que muchos otros lectores estarán de acuerdo conmigo.

Larie Hector
vía e-mail

Durante el pasado mes hemos estado experimentando con material nuevo mientras la empresa externa que nos prepara el CD-ROM rediseñaba nuestro disco de portada habitual y (esperemos) lo mejoraba. Si no le gusta lo que ha visto, tiene derecho a pensar así. El experimento estaba en averiguar exactamente lo que quieren nuestros lectores para cuando relancemos nuestro producto habitual. Debido a la demanda popular, el equipo del CD-ROM Interactivo vuelve este mes con el número piloto EQ. Pero la historia no acaba aquí. Los próximos meses vamos a ir experimentando siguiendo los pasos que nos indiquen nuestros lectores, introduciendo mejoras, o incluso cambiándolo todo (esta es una de las grandes ventajas de nuestro querido soporte CD-ROM). Como siempre, háganos saber su opinión.

BUSCANDO PISTAS

¡Vuestra revista es fantástica!



Compré el número de noviembre por el CD-ROM de portada y cuando abrí la revista dos días después y la leí, quedé impresionado.
Es mucho mejor que muchas otras revistas con CD, pero necesita una sección de pistas. A mis amigos –una veintena de ellos– les encanta vuestra revista y me piden que os pida un laboratorio de trucos para que todos podamos escribir y dar pistas de juegos. Estaría superbien.

Marcos Alcaraz
vía e-mail

Gracias por tus elogios, Marcos. Cuando leas estas líneas probablemente ya sabrás que hemos añadido resolviendo problemas, una sección completamente dedicada a las pistas de juegos y a conseguir hardware más rápido.

REZANDO POR LA COMPATIBILIDAD PC

Qué sistema tan fantástico, mi familia recibe información constante de mí y los míos, puedo participar en concursos, hablar con gente y escribir a mis revistas favoritas.



Casi todas las demás revistas que leo tienen e-mail, y no todas son revistas de informática. Leo algunas revistas de padres e hijos y revistas religiosas que tienen e-mail.
Me gusta vuestra revista,utilizo los análisis para decidir cómo me gasto el dinero que tanto me cuesta ganar. Mis únicas quejas son para todos los análisis de material que no puede hacer funcionar en el Mac. Sin embargo, el año que viene este problema desaparecerá cuando me actualice a una tarjeta compatible DOS que finalmente me convertirá en un usuario Mac y PC a partes iguales. ¿Algún consejo?

Wendrie Heywood
vía e-mail

Hay algunos pequeños problemas técnicos vinculados a los Mac con tarjetas DOS. Puede ser especialmente complicada la configuración compartida para el CD-ROM y las unidades de disquetes y tiene que asegurarse de tener instalados todos los controladores para ejecutar los CD-ROMs (no se suministran todos con la tarjeta). Si tiene alguna duda al respecto, coja el Mac y lléveselo a su distribuidor para que sea él quien lo haga.

Mega Bites

ESTAFA SUECA



Considero que CD-ROM LA REVISTA es fantástica, combina juegos y multimedia, y !esto está muy bien!
Tengo catorce años y soy inglés, aunque vivo en Suecia. Si la gente encuentra cara vuestra revista en España, deberían ver lo que vale aquí. ¿Más de dos mil pesetas por una revista de ordenadores? ¡Esto sí que es caro!

Michael Sharon
vía e-mail

Esto es Suecia

UNA LECTORA ENFADADA



Os escribo porque estoy muy indignada, y quiero que todo el mundo lo sepa. El motivo de mi enojo es la omisión en CD-ROM de la versión del Diccionario de la Real Academia Española en versión Mac. ¿Los editores de Espasa Calpe se han creído, acaso, que la plataforma macintoshera puede pasar por alto esta terrible discriminación? Sé que este comentario nada tiene que ver con vuestra revista, pero dado que esta publicación trata los dos sistemas operativos, entre muchas otras cosas, he decidido manifestar públicamente mi opinión al respecto. Muchas gracias por dejarme este espacio para desahogarme.

De hecho, tal y como usted nos dice, desde aquí poco podemos hacer al respecto. Sin embargo, nos ha parecido muy justo publicar esta carta. Como usted podrá comprobar, justamente en este número publicamos un artículo que analiza el nuevo producto de Espasa-Calpe, sentimos que no le sirva de ayuda precisamente.

Sabrás,
cómo funcionan las cosas

explorarás,
un navío de guerra del siglo XVIII

descubrirás,
todas las partes del cuerpo humano

conocerás
el mundo de las ciencias y el universo

y aprenderás
el significado de las palabras

UNOS CD-ROM QUE NO TE PUEDES PERDER ¡COLECCIÓNALOS!

DAVID MACAULAY — CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS

STEPHEN BIESTY — EXPLORA EL BARCO Y CONVIÉRTETE EN POLIZÓN

EL CUERPO HUMANO

COLECCIÓN VIRTUAL — ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA

Mi Primer Diccionario Interactivo, Genial y Alucinante



Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono **902 23 95 80**

C/NENA CASAS, 71
BARCELONA 08017

MICRO **Mailers** INTERNATIONAL

TEL: (93) 280 18 18
FAX: (93) 280 33 63

EL PRECIO POR CADA TITULO ES DE:

12.500.-

LLAME AHORA PARA HACER SU PEDIDO A LOS TELEFONOS:
900-30-00-76 (GRATUITA)
(93) 280-18-18 (25 LINEAS)

SUSCRIPCION GRATUITA

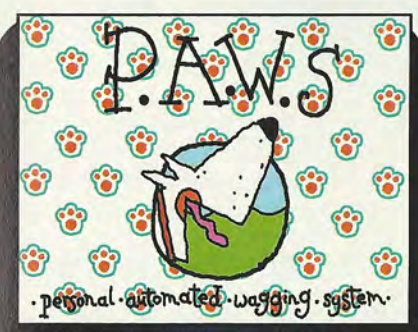
Rellene y Envíe con sus Datos este cupón por correo o por Fax al: (93) 280 33 63 y recibirá GRATIS Nuestra GUIA DE SOFTWARE

CDR. 2

Nombre: ____
Empresa: ____
Dirección: ____
Población: ____
Cod.Postal: ____ **Teléfono:**( ) ____
Fax: ____ **NIF:** ____

Micro Mailers c/Nena Casas 71 - 08017 BARCELONA

CD al día



P.A.W.S.: interactive dog has its day

P.A.W.S. ¡Por fin en Europa!

EL PRIMER SIMULADOR canino del mundo *-P.A.W.S.*, el *Personal Automated Wagging System-* finalmente está a la venta en Europa después de recibir numerosos galardones y elogios de toda la crítica del sector.

El retraso por su llegada aquí ha sido causado por la batalla perruna por su custodia llevada a cabo por la hasta el momento feliz pareja al mando de la editorial americana Voyager y que recientemente han terminado su relación en divorcio.

El editor británico Virgin Interactive se ha encontrado ante la extraña situación de tener almacenes llenos de este producto sin empezar a comercializarlo hasta que el divorcio finalizara y se decidieran cómo quedaban los derechos sobre el software. *P.A.W.S.* ha sido desarrollado en Gran Bretaña por Domestic Funk, una empresa de producciones multimedia independiente, a partir de una idea original del animador Alan Snow, el ilustrador del premiado libro infantil *How Dogs Really Work.* Snow fundó Domestic Funk con el programador David Furlow y con el diseñador audio Nick Bat, miembro de DNA, mejor conocida por la mezcla de éxito que hizo del tema de Suzanne Vega, «Tom's Diner», y ganó la Palma de Oro por *P.A.W.S.* en el prestigioso festival multimedia de Cannes y el galardón al Mejor de la Categoría otorgado por la British Interactive Multimedia Association.Como resultado de esta lucha canina, el equipo se ha puesto a trabajar en *C.L.A.W.S.* -«Cats league Against Wagging System»- cuya salida al mercado se espera que sea a principios del año próximo.

La PlayStation llega a Europa, Olivetti lanza su PC de «sala de estar», 3DO se diversifica, llamada a la tregua en la guerra del disco de vídeo digital, y además, informes localizados de Sega Rally...

El 3D irrumpe en los juegos de PC



Los juegos de PC ejecutándose a 30fps, en SVGA y con 64.000 colores serán muy pronto una realidad. ¡Incluso en un 486!

Se espera que signifique para los gráficos del PC lo que la SoundBlaster significó para el audio.

LOS USUARIOS de juegos de PC muy pronto estarán en disposición de competir en igualdad de condiciones con los propietarios de superconsolas gracias a la nueva tarjeta aceleradora de gráficos de Creative Labs.

Diseñada para aliviar al procesador central de la gestión de los gráficos, 3D Blaster ofrece hasta 200.000 triángulos y 25 millones de píxels por segundo. Para los usuarios, esto significará la aparición de juegos de ensueño para la 3D Blaster, con paisajes en 3D en pantallas de color en 16bits que se ejecutan a 30 fotogramas por segundo (como en una PlayStation).

Según el director general de creative, Sim Wong Hoo, «la 3D Blaster promete para la nueva generación de juegos, software educativo y juegos on-line, lo que la SoundBlaster prometió para el audio». Y dada la capacidad de marketing de Creative y el buen momento en que se encuentra el mercado del PC, esta tarjeta promete convertirse en el estándar de la industria. Los editores más importantes que ya han acordado producir juegos compatibles con la 3D Blaster son, entre otros, Acclaim, EA/Bullfrog, Gremlin, Infogrames, LucasArts, Interplay, Mindscape, Microsoft, Psygnosis y Virgin.

«La 3D Blaster nos otorga la primera oportunidad de demostrar el auténtico potencial para juegos de Windows 95», afirma Brad Silverberg, vicepresidente senior de la división de sistemas personales de Microsoft.

La primera versión, disponible inicialmente para PCs 486 con VESA Local Bus, costará unas 55.000 pesetas, pero con ella se adjuntarán cinco juegos en 3D *-NASCAR Racing, Magic Carpet Plus, Flight Unlimited, Cybersled* y *Azreal's Tear-* todos reescritos para sacar el máximo de provecho del rasterizador incorporado a la tarjeta, así como demos 3D y shareware. Las primeras unidades se esperan que hagan su aparición en el mercado próximamente. Cómprelas ahora, es el momento.

Creative Labs Telf. 900 953 536

EL CD-ROM DE PAUL SMITH

El conocido diseñador de moda británico Paul Smith ha reclutado la ayuda de Philips Media para su última aventura: «Paul Smith True Brit» -una exhibición que conmemora sus veinticinco años en la industria de la moda.

La exhibición, que abrió sus puertas el 5 de octubre pasado y funcionará hasta el próximo mes de abril en el Museo de Diseño de Londres, muestra, entre otras cosas, una visita interactiva a la vida y obra de Smith utilizando un sistema CD-i especialmente creado y basado en un CD-i 470 y en cinco nuevos FW380is diseñados para conectarse a sistemas de alta fidelidad. El disco también contiene un avance de la colección primavera/verano para 1996 de Smith junto a vídeoclips de tres minutos de dieciocho espectáculos de moda de Paul Smith. La entrada vale 10.000 pesetas, 7.500 pesetas las concesiones.

Contacto: telf. 07 44 0891 715 944



La vida y obra de Paul Smith en un CD-i

¡Por fin la Playstation!

Se dice que Sony va a gastarse 4.300 millones de pesetas en publicidad de su superconsola.

LA PLAYSTATION de Sony ha llegado por fin a las tiendas españolas, dando la señal de salida a la ya anticipada guerra de las superconsolas con la Saturn de Sega.

Este lanzamiento oficial sale poco después de la presentación de la PlayStation en los EE.UU., donde vendió cien mil unidades en una sola semana. Sony afirma que esto es más de lo que consiguió la Saturn de Sega en cuatro meses y que los 45 millones de dólares recaudados superan a los conseguidos por el éxito de taquilla de *El Parque Jurásico*, durante su primera semana de estreno.

La PlayStation también salió a la venta en Gran Bretaña el 29 de septiembre pasado en tiendas como Virgin, HMV y Game calentando el evento al abrir los establecimientos a la medianoche del día de apertura. El paquete básico en Gran Bretaña era de 65.000 pesetas. Viene con un único controlador, un disco de demo que contiene niveles limitados de tiempo de *WipeOut, Destruction Derby, Loader* y *Battle Arena Toshinden.*

Una campaña de publicidad masiva –que se dice ha costado la suma de veinte millones de libras (4.300 millones de pesetas)– ha monopolizado las pantallas de televisión, las vallas y las publicaciones antes de Navidad. Sony describe la PlayStation como el lanzamiento del producto más importante de la empresa desde el walkman. El director de marketing de Gran Bretaña, Simon Jobling, fue muy optimista con sus predicciones: «La PlayStation es mucho más importante que Windows 95. Va destinada al hogar, no a la empresa. Además, se trata de tecnología punta.Y como hemos demostrado en los Estados Unidos y en Japón, ¡funciona!» Sony está utilizando sus relaciones de patrocinio más selectas para conseguir aumentar la reputación de su superconsola: han pagado una cantidad considerable para que el boxeador de elite Prince Naseem vista unos calzones con la marca PlayStation en lugar de sus habituales pantalones cortos de piel de leopardo.

Sony Computer Entertainment Telf. (91) 377 71 00

Ramesis quiere llenar las bibliotecas

LA JOVEN EMPRESA Ramesis acaba de lanzar un sistema para popularizar los CD-ROMs y hacerlos accesibles a una audiencia más amplia. Ramesis ha licenciado títulos de primera fila de algunos de los editores más importantes y los está distribuyendo por las bibliotecas británicas.

En conjunto con *The Daily Telegraph* y CD-ROM LA REVISTA, Ramesis ha negociado los derechos de préstamo de hasta 500 títulos que se distribuirán por unas 35 bibliotecas de todo el país desde este otoño pasado.

Ramesis tiene planeado ampliar el sistema hasta abarcar 50 o 60 bibliotecas estas navidades: el objetivo final es llegar a 100 de las 300-400 bibliotecas con secciones de préstamo de audiovisuales a finales de este año fiscal.

Inicialmente, la empresa se concentrará predominantemente en los títulos infantiles y de consulta con *DiscWorld, Are You afraid Of The Dark, Directors Lab, Nile: Passage To Egypt, Beyond Planet Earth* y *The Company Of Whales* entre los títulos distribuidos.

Pero la empresa tiene previsto ampliar este esquema para incluir a los grandes editores de juegos a medida que vayan sumándose más bibliotecas.

Los editores más importantes que contribuyen con sus títulos son Sony, Viacom CIC, Discovery, Voyager, Europress, Arch Media y TDC Interactive.

Para más información, consultar con Ramesis Telf. 07 44 1274 737 376.

¿QUÉ VIENE EL BUG?

Un título para la Sega Saturn se ha situado en el primer puesto de nuestra lista mensual. El juego de plataforma en 3D *Bug!* ha desbancado al resto de pretendientes de esa posición. Pero los títulos para Saturn tienden a ser más esprinters que corredores de fondo en términos de duración en la lista: el primero del mes pasado, *Panzer Dragoon*, ha caído a la veintena posición este mes.

Por otro lado, la lista refleja la calma que precede a la tormenta de los lanzamientos prenavideños y a las multimillonarias campañas de publicidad. Las ventas que hay, han sido en recortes de precios, reediciones de CDs clásicos como *7th Guest, Indy Car Racing* y *Day of The Tentacle.* Las 2.000 y pocas pesetas parece estar emergiendo como el nuevo precio para estos títulos, y a los usuarios les gusta mucho. La cuestión es: Con estos precios de salida, ¿los editores pueden esperar atraer al público con las 8.000 o 10.000 pesetas que valdrán los nuevos lanzamientos?

El mes que viene podemos analizar la futura llegada de juegos para PlayStation en las listas. Sony espera vender 175.000 consolas en los próximos seis meses y esto se añade al aumento de la demanda de software. Aquí es donde las cosas se ponen interesantes en la guerra de ordenadores versus consolas.

El mes que viene ya veremos quiénes son ganadores y perdedores...

TOP 20

ELSPA – European Leisure Software Publishers Association

Este mes	El mes anterior	Título	Editor	Formato	Nuestra valoración
1	NUEVO	Bug!	Sega	Sat	4
2	11	7th Guest	Virgin	PC	4
			Philips Media	CD-i	
3	NUEVO	MechWarrior 2	Activision	PC	4
4	2	Star Trek TNG	Microprose	PC	4.5
5	3	Indy Car Racing	Virgin	PC	
6	5	Dark Forces	Virgin	PC/Mac	5
7	NUEVO	Day Of The Tentacle	Virgin	PC	
8	NUEVO	Apache Longbow	DI	PC	5
9	6	Discworld	Psygnosis	PC/Mac	5
10	4	Terminal Velocity	US Gold	PC	3.5
11	NUEVO	Streetfighter: The Movie	Acclaim	Sat	
12	NUEVO	Primal Rage	Time Warner	PC	4
13	11	MS Flight Sim V 5.1	Microsoft	PC	
14	14	Overlord	Virgin	PC	
15	12	FIFA Soccer	EA	PC	4.5
				3DO	
16	NUEVO	Star Trek: 25th Anniversary	Virgin	PC	4
17	7	Daytona USA	Sega	Sat	4.5
18	NUEVO	Rise Of The Robots	Time Warner	PC/3DO	4
19	NUEVO	Simon The Sorcerer 2	Adventure-Soft	PC	4
20	9	Sim City 2000	Maxis	PC	

Claves: Sube Baja Nuevo

Sat = Sega Saturn
PC = PC CD-ROM
Mac = Mac CD ROM
CDi = CDi
3DO = 3DO

AVANCES

Ya ha salido *Netscape 2.0*

Netscape Communications ha lanzado *Netscape Navigator 2.0*, una actualización del navegador Web de mayor éxito del momento. La actualización incluye funcionalidad multimedia (con módulos de *Macromedia Director* y *Hot Java*), soporte de email, un lector de newsgroups incorporado y un sistema de «bookmarks» mejorado.Al contrario que en versiones anteriores, la versión 2.0 de *Netscape Navigator* no es gratuita para los usuarios domésticos. Su precio es de 49 dólares.



El detective de *Ace Ventura* en CD

Ace Ventura: Pet Detective, el personaje creado por la superestrella del cómic Jim Carrey, llegará el año que viene en CD-ROM en forma de aventura de acción que animará el personaje de Carrey. Esta acción es consecuencia del acuerdo al que llegaron el desarrollador multimedia 7th Level y la productora de Hollywood Morgan Creek.



Gump-multimedia

Mientras tanto, también *Forrest Gump*, otro de los idiotas-sabios americanos, también llega a la multimedia. *Forrest Gump: Music, Artist and Times* está siendo desarrollado por GTW Interactive y se presenta como un «CD-ROM suficientemente sencillo incluso para que lo usase el mismo Forrest Gump». El paquete de tres discos se centra en la música y los músicos (The Doors, The Beach Boys and The Mamas and Papas) de la banda sonora de la película, completando las canciones con información sobre la época en que aparecieron.

EN PREPARACION

Sega Rally

La PlayStation puede haber ganado el primer round de software pero la Saturn de Sega esconde algunos ases bajo las mangas...

MUY pocos negarán que el primer lote de juegos aparecidos para la Saturn de Sega ha sido algo decepcionante, especialmente por lo que respecta a los dos grandes lanzamientos *-Virtua Fighter* y *Daytona USA*–, gráficamente muy imperfectos.

Ahora que ya está disponible la PlayStation, con juegos sin defectos en el mismo frente y en los mismos géneros de carreras, más de uno está empezando a dudar de la capacidad de Sega para competir en la guerra de las superconsolas.

Pero no escribamos el final de la Saturn tan pronto. Sega ha acallado a más de un crítico con el lanzamiento de una versión mejorada de *Virtua Fighter*, con mapas de texturas y sin defectos, y ahora dispone de unos cuantos ases bajo la manga con las futuras conversiones de *Virtua Fighter I*, *Virtua Cop* y lo que parece va a ser el mejor de todos, *Sega Rally*.



Sega Rally, **destinada a conseguir para la Saturn lo que *Ridge Racer* hará por la PlayStation.**

Enormemente popular en las máquinas arcade, *Sega Rally* nos sienta al volante de un Toyota Celica o de un Lancia Delta con tracción en las cuatro ruedas para correr cuatro circuitos -Desierto, Bosque, Montaña y Contorno de un lago. Todos ellos requieren un control preciso en la batalla contra agresivos oponentes, superficies resbaladizas, montículos y vueltas de campana. Las derrapadas en las curvas será algo que tendremos que dominar, lo cual es una gran noticia, porque es muy muy divertido. De hecho es aquí donde el juego destaca más. Después de jugar una versión completada en un 50 por ciento, podemos afirmar que la edición de la Saturn se perfila como algo muy impresionante. La velocidad y la conducción se mantienen intactas pero, lo que es más importante, no hay signo alguno de que los gráficos de los escenarios vayan a perder tanta calidad como ocurría en *Daytona*. Y lo que es más, la versión final es muy posible que incluya coches (todos personalizables) y recorridos extra y una especie de modo para dos jugadores con posibilidades de dividir la pantalla en dos o de jugar con dos consolas conectadas. Que nadie se confunda, *Sega Rally* hará que se vendan Saturns de Sega.



La resolución puede que sea algo inferior a la de las máquinas arcade, pero los gráficos son impresionantes.

Sega Rally estará a la venta proximamente.

Sega, Telf. (91) 562 21 07

Warren Chrismas.

Cirugía estética para la versión de la MS Encarta

LA ENCICLOPEDIA Encarta de Microsoft –la enciclopedia doméstica de mayor éxito– ya reaparece en su reencarnación anual como Encarta 96. Además de más artículos y más multimedia, la nueva enciclopedia tendrá por fin una versión adaptada para todo el mercado europeo y enlaces a Internet, aunque, como siempre, en inglés.

La adaptación, que afectará a todo el contenido de la enciclopedia, ha necesitado de dieciocho meses de trabajo de un equipo especial de Microsoft. Además de traducir todos los artículos del inglés americano al inglés estándar y de eliminar los giros norteamericanos, Microsoft ha analizado todo el contenido de la misma para evitar el punto de vista americano y ha incluido nuevos artículos especiales para el consumidor británico. La localización del producto forma parte de una política más amplia dentro de Microsoft destinada a «pensar en global y actuar en local».

Como las de Grolier, y Compton, *Encarta 96* también tendrá enlaces reales del CD a Internet, pero por ahora no tenemos más detalles de esto. Los enlaces serán al servicio on-line de Microsoft, Microsoft Network (MSN) pero en el momento de cerrar este número de **CD-ROM LA REVISTA** no se conocía la envergadura que tendrán tales conexiones. Esperamos poder contárselo con detalle proximamente

Microsoft Telf. (91) 804 00 96

¡GANE! ¡GANE! ¡GANE! ¡GANE!

ESTE MES SORTEAMOS

10 MAGNÍFICOS JOYSTICKS

SIDE WINDER 3D PRO DE MICROSOFT

Este nuevo joystick de Microsoft proporciona la velocidad, precisión y la fiabilidad que usted necesita para desafiar y ganar en los juegos favoritos en MS DOS y Windows.

Le permitirá obtener una visión panorámica controlando un tercer grado de movimiento. Gire el mando para cambiar instantáneamente el punto de referencia.

Si quiere obtener este nuevo producto de Microsoft no dude en escribirnos y tentar su suerte. En definitiva, se trata de un complemento ¡fatalmente preciso!, y desde aquí le animamos a que nos responda la siguiente pregunta:

¿Cual es la diferencia principal entre el joystick *Side Winder* y el nuevo *Side Winder 3D PRO?*



CÓMO PARTICIPAR

Mande las respuestas en una postal o carta indicando en el sobre que usted quiere participar en nuestro concurso:

Para la sección concurso
CD-ROM La Revista,
Ediciones Zinco Multimedia;
C/. Conde Borrell 208, 2º planta
08029 Barcelona

La fecha de cierre de este concurso sera el 25 de diciembre de 1995

NORMAS

1. Puede participar cualquier lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista o un familiar directo o indirecto de los mismos.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en la editorial en la fecha indicada y no se aceptarán reclamaciones por pérdidas en correo o deterioro de las cartas.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximas ediciones de la revista. La entrega del premio se efectuará por correo.
5. Cada participante sólo puede mandar una carta o postal para cada concurso a su nombre.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores y la decisión de los jueces es inapelable.

Redshift entre en una nueva fase

MARIS ha anunciado una secuela de *Redshift*, el planetarium interactivo que tanto éxito cosechara en su momento.

Redshift era un clásico dentro del género de CD-ROMs de consulta cuando salió hace un año, pero desde entonces los estándares han cambiado. El disco original dependía sobre todo de sus cartas astrales detalladas. Según el desarrollador, *Redshift 2* ha retomado todo el concepto inicial y lo ha devuelto a la línea de la última tecnología en CD-ROM. Este nuevo disco ostenta diversas prestaciones cogidas de su predecesor, pero además incluye casi setecientas imágenes y media hora de vídeo sobre acontecimientos astronómicos que van desde el Big Bang a la primera aventura espacial del hombre. La empresa también ha rediseñado el interfaz del disco para que la observación de las estrellas desde nuestro escritorio sea pan comido incluso para los más novatos.



Contemple las estrellas desde su escritorio.

Se espera que este disco salga próximamente al mercado.*Mindware-Silver Disc (93) 415 36 06*

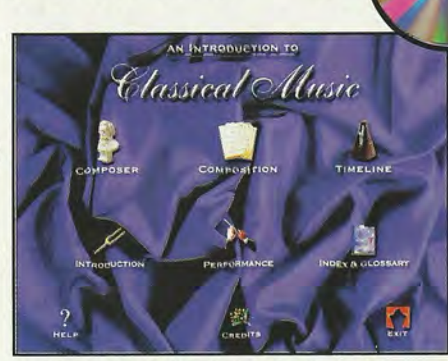
Attica despliega una nueva colección de tìtulos

ATTICA tiene planeado prácticamente doblar su catálogo de títulos CD-ROM este año con su próximo lanzamiento, el mayor hasta el momento.

Pisándole los talones a *Midsummer Night's Dream* –el último disco de su fantástica colección sobre Shakespeare– tendremos *Classical Music, Geodome, World Atlas* y *Ordenance Survey Atlas of Great Britain.*

The Interactive World Atlas ofrece un detalle cartográfico excepcional –resultado de la contratación expresa por parte de Attica de un equipo de cartógrafos– con casi doscientos perfiles de países.

An Introduction to Classical Music ha recibido un replanteamiento total y se han filmado nuevas secuencias de vídeo de toda una orquesta sólo para el CD.



An Introduction To Classical Music **muestra las secuencias de vídeo de una orquesta especialmente tomadas para el CD.**

La última versión de la enciclopedia de Attica, *Hutchinson's 96*, también estará muy pronto disponible. El nuevo disco contendrá 36.000 registros y casi media hora de vídeo, entre otras cosas. Pero *Hutchinson* se enfrenta a la dura oposición de *Encarta*, que ahora aparece con una versión especial para Gran Bretaña, a la enciclopedia que tiene en cuenta a Internet de Britannica y a la Grolier.

Attica Telf. 07 44 1865 791 346

Enciclopedias de Internet a punto de salir al mercado

LAS ENCICLOPEDIAS híbridas entre CD-ROM e Internet, que consisten en información localizada en el propio disco y en direcciones de información electrónica especialmente construidas, están a punto de salir al mercado con Britannica y Grolier encabezando esta revolución del CyberCD.

Al combinar el rápido acceso y conveniencia de un CD-ROM con la capacidad y posibilidades de actualización de Internet, esta nueva clase de CyberCDs prometen ser un producto más dinámico, que puede ser actualizado en un plazo de tiempo mucho menor e igualmente accesible desde un interfaz fácil de usar y sólido.

La primera cyberenciclopedia en aparecer al mercado será *Multimedia Britannica*, un híbrido CD-ROM/Internet creado utilizando Netscape y HTML compatible Internet (Hypertext Mark-up Language). Al acceder al disco, las páginas tienen el mismo aspecto que si estuviéramos en Internet. De esta forma, cuando el usuario sale a Internet para buscar información actualizada, el interfaz no varía.



Con HTML, ¡el disco de Britannica y las páginas Web son todo uno!

La *1996 Grolier Encyclopaedia* también ha sufrido un cambio total de interfaz, mostrando por primera vez enlaces integrados con CompuServe Information Service permitiendo a los usuarios del disco saltar a artículos relacionados en la red.

Los 12.000 artículos enlazados del disco proporcionan acceso a páginas dedicadas a temas relacionados, a información recientemente actualizada sobre un tema elegido o a un fórum en el que el tema está siendo discutido. Otras características de esta nueva enciclopedia son la inclusión de 500 nuevas piezas musicales, 300 mapas nuevos, 1.200 artículos nuevos y una colección de imágenes nuevas que suma un total de 8.000.

La nueva enciclopedia también contendrá un navegador para los diversos medios del disco y un anuario. Este último será una mirada al día a día de los personajes y acontecimientos ocurridos durante 1994-1995 y un análisis de temas destacados con una nueva selección de fotografías.

Para más información sobre cómo la tecnología CD-ROM se está fusionando con Internet, vea nuestro análisis Navegando entre dos mundos *de la página 24 o consulte nuestro artículo sobre Britannica CD 2.0 en la página 34.*

Encyclopaedia Britannica International Telf. 07 44 1816 694 355.

En Inglaterra BT (British Telecom) prepara lanzar un servicio de juego on-line

EL GIGANTE de la telefónica BT, en Inglaterra, está a punto de lanzar una red de juegos PC a nivel nacional el año que viene, que permitirá a los usuarios conectarse a ella para jugar on-line con otros usuarios de aquel país.

El beta testing del servicio -denominado Wireplay- empezará en enero, y se espera que el lanzamiento global sea durante la segunda mitad de 1996. BT se ha asegurado el soporte de la mayoría de editores líderes, entre los cuales están Virgin Interactive Entertainment, Electronic Arts, Acclaim and Microprose.



Una vez que el usuario instala el software gratuito para Wireplay, ya puede llamar al servicio para entrar en el fórum Wireplay. Allí pueden dejar sus propuestas o apuntarse a las dejadas por otros jugadores para enrolarse en alguna de las partidas vía módem. Habrá juegos especiales para múltiples jugadores (hasta 512 personas compitiendo todos contra todos al mismo tiempo) y partidas uno contra uno en juegos como *Doom*, *Descent* y *Virtual Pool*. La red también permitirá que la gente charle entre sí al mismo tiempo que interactúan con su ordenador. «Nuestro objetivo es convertir el jugar con el ordena dor, algo individual y solitario, en un auténtico acontecimiento social», afirma Rupert Gavin, director de los servicios multimedia de BT.

Otro objetivo es, naturalmente, hacer ganar más dinero a la compañía telefónica BT. La empresa no ha dado otra información sobre las tarifas de precios de Wireplay que decir que sólo tendrán que ver con el coste de la llamada; no habrá costes de suscripción.

Cuando el servicio esté en marcha, BT planea presentarlo también para otras plataformas como para la nueva generación de superconsolas como la Saturn de Sega y la PlayStation de Sony, las dos con posibilidades futuras de conexión a módem.

3DO se diversifica

LA SUPERCONSOLA de la empresa 3DO, en constante lucha por abrirse camino, ha revelado que planea diversificar su negocio en el sector de los juegos y desarrollar productos para ordenadores personales y aplicaciones on-line.



El imponente poder del gráfico M2 en acción

El fundador de 3DO y director ejecutivo de la empresa, Trip Hawkins, afirma que la tecnología M2 de la empresa –una plataforma de 64 bits que afirman es diez veces más potente que las actuales superconsolas de 32 bits– va a ser la punta de lanza del asalto a los nuevos mercados.

«Vemos demanda de tecnología M2 en aplicaciones que complementan el mercado del juego, como PCs, sistemas arcade, y lectores digitales de vídeodisco», afirma Hawkins. Esta acción está destinada a reducir la dependencia de la empresa de su actual sistema de 32 bits, que ya ha superado la barrera del millón de ventas después de dos años en las estanterías de las tiendas. Pero la M2 aún está en desarrollo y 3DO todavía no sabe a quién licenciará la tecnología –aunque se dice que Sega, entre otras, está muy interesada en la plataforma. «Nos está costando más de lo que en principio pensábamos nos tomaría completar el plan de trabajo para la M2 y negociar los acuerdos finales con futuros socios», admite Hawkins. 3DO no fabrica su propio hardware sino que confía en que terceras partes como Panasonic y GoldStar paguen sus royalties para incorporar su tecnología a sus productos.



Una tregua acaba con la guerra del vídeodisco digital

El sistema de Toshiba se fundirá con el de su rival, Sony.

POR FIN ha llegado la paz a la guerra del formato de vídeodisco digital (DVD) después de la tregua acordada en el último momento por Sony, Philips y Toshiba.

Esta acción establece un compromiso para el estándar de CD de alta densidad –por ahora sin nombre alguno– con capacidad para almacenar 9,4Gb en un disco compacto de 5 pulgadas.

Esta capacidad es menor que la que inicialmente tenía la propuesta de Super CD de Toshiba, con un máximo de 18Gb, pero después de las grandes presiones recibidas de un consorcio informático liderado por IBM, las dos partes han acordado finalmente unirse bajo un estándar común y evitar repetir la guerra de los formatos VHS/Betamax de finales de los 80.

El nuevo estándar combina la tecnología de doble capa de la propuesta de CD de Sony/Philips Multimedia (MMCD) pero pudiendo además incorporar los discos de doble densidad propuestos por Toshiba, si se necesita más capacidad. Gracias a los avances en la tecnología del láser y el desarrollo de surcos más pequeños en el CD, cada lado podrá almacenar 4,7 Gb, ocho veces más que los actuales CDs y suficiente para 133 minutos de vídeo ininterrumpido en calidad profesional MPEG-2. Según el vicepresidente ejecutivo de Philips, Henk Bodt, el nuevo estándar será compatible hacia atrás con los actuales CD como los CD-ROM, los CD de audio y el vídeoCD. El acuerdo en este estándar significa que tendremos que esperar un poco más antes de tener lectores DVD de alta definición y lectores CD-ROM de alta densidad. Pero las empresas implicadas han calculado que los lectores de DVD llegarán al mercado a finales del año que viene con precios que oscilarán entre las 80.000 y las 100.000 pesetas. Los lectores de CD-ROM de alta densidad –capaces de leer software de CDs actuales– llegarán un poco más tarde y pueden valer unas 55.000 pesetas.



Música Pop de Penguin

¿LE GUSTA LA MÚSICA?¿Siente curiosidad por saber cuanto duró Bryan Adams en la primera posición de las listas de éxito con el tema de aquella película? Si la respuesta es un «sí» rotundo, entonces ROCKnROM de Penguin Electronic Publishing (y una sesión con psicoterapeutas especializados) es lo que le espera.

ROCKnROM es un amplio compendio sobre música de rock and roll e incluye una base de datos de los puestos ocupados por los temas en las listas de éxito, biografías de los autores, artículos y discografías sobre unos 500.000 temas y la obra de casi 90.000 artistas de los últimos 40 años.

La información contenida en el disco ha sido recogida de diversas fuentes acreditadas, entre las cuales se incluye la Encyclopedia of Popular Music de Penguin, la información de listas de éxitos británicas de CIN y todas las grabaciones de MCPS (Mechanical Copyright Protection Society), que incluye una base de datos de todos los grandes lanzamientos del rock y del pop en Gran Bretaña y los Estados Unidos. Para completar todo esto hay unas 300 fotografías cortesía de Hulton Deutsch. ROCKnROM aparecerá a finales de este año en Inglaterra y es definido por Penguin como el «título estrella» de su lista de nuevos lanzamientos en CD-ROM.

Sin embargo, ROCKnROM no será barato y está destinado principalmente a los profesionales de la industria musical. Una suscripción anual valdrá más de 200.000 pesetas, e incluirá tres actualizaciones trimestrales.

Penguin Books Telf. 07 44 1714 163 000

El gato del Living Book



El *Abecedario del Dr Seuss* será el mayor Living Book de la historia.

BRØDERBUND está a punto de sacar su primer CD-ROM basado en personajes creados por el popular escritor infantil norteamericano, Dr. Seuss –el del gato en el sombrero– como último título a añadir a su colección de software educacional Living Books.

El *Abecedario del Dr. Seuss* mostrará 26 páginas completamente interactivas –una para cada letra del alfabeto– convirtiéndolo así en el mayor Living Book existente. También se proporcionarán grupos de palabras para cada letra y las numerosas animaciones del disco a buen seguro que harán reír a los niños y a más de un adulto. Living Books también ha anunciado que producirá versiones localizadas de dos de sus títulos de más éxito –*Grandma and Me*, y *The Tortoise and the Hare*– sustituyendo las palabras y giros americanos por las voces británicas.

Dr. Seuss no tendrá adaptación británica por ahora, pero Living Books no le cierra la puerta a ello y asegura que puede que se haga en un futuro.

Multimedia hecha en casa

EUROPRESS quiere acercar la creación multimedia al gran público con este nuevo producto llamado Klik & Create.

Este software es la continuación del juego de gran éxito de esta empresa, *Klik & Play*, y va destinado a toda la gente que quiere hacer sus propios títulos multimedia pero que no puede dedicarse a aprender a utilizar herramientas de autor o lenguajes de programación. *Klik & Create* es compatible con Windows 95 y soporta completamente los controladores gráficos Win-G ofreciendo una ejecución a 32 bits, soporte para vídeo for Windows y películas QuickTime con posibilidad de ofrecer audio de calidad CD y gran cantidad de clip arts multimedia para que los utilice el usuario.

Además de los usuarios domésticos, *Klik & Create* puede ser utilizado por profesionales, porque su sencillo interfaz hace que la creación multimedia sea un negocio rápido. *Klik & Create* está siendo utilizado en estos momentos por Europress para producir sus propias colecciones de Living Classics. Los requisitos mínimos para *Klik & Create* son un 386 y 4Mb de RAM.



Haga su propia multimedia con *Klik & Create*.

Europress también sacará *Driving Instructor*, dirigido a ayudarnos a superar los importantes exámenes de conducir, además de la primera versión electrónica de *Highway Code*. El disco enseña técnicas de conducción y otros aspectos de la conducción como consejos de compras y mantenimiento y seguridad de los coches.



NAVEGANDO ENTRE DO

5 MUNDOS

¿Cuánto tiempo llegamos a usar un título CD-ROM? ¿Cinco horas? ¿Diez horas? Lo más probable es que, si no se trata de un juego ni de una base de datos estándar de consulta, la respuesta se quede cercana al extremo bajo del espectro de tiempos.

Por dos razones principales. La primera es que solamente se puede almacenar una cantidad finita de información en un CD-ROM, y llega un momento en que se descubre toda y se agota. La segunda es que la información grabada en el disco no se puede cambiar; su relevancia y exactitud se corresponden a un tiempo concreto, y se desvirtúa a medida que los hechos y circunstancias evolucionan.

El problema de Internet es su falta de velocidad y ancho de banda. El problema del CD-ROM es su inmutabilidad y su relativa falta de capacidad. Mat Toor nos revela como los desarrolladores combinan los dos medios para ofrecer lo mejor de ambos mundos...

La opinión mayoritaria entre la industria apunta que estos factores provocan, sólo en parte, el lento despegue de los CD-ROMs multimedia en el mercado de masas. «Lo que pasa es que si se gasta 8.000 pesetas o así en un producto, se espera que al menos proporcione treinta o cuarenta horas de uso», comenta Paul Hodgson, director comercial de OmniMedia. «Pero muchos discos multimedia no ofrecen tanto», añade.

Actualmente, OmniMedia y otros desarrolladores de multimedia (entre los que se encuentran Microsoft, Grolier, Phillips Media y Britannica), se concentran en una nueva raza de productos que intentan salir del callejón sin salida informativo de los CD-ROMs, y conectarlos a los recursos siempre cambiantes y actualizados de las autopistas de la información. El objetivo es combinar lo mejor de ambos mundos; la rapidez de acceso y el relativo ancho de banda del CD-ROM, con la especificidad y gran volumen de información que se encuentra en Internet y servicios en línea, como CompuServe.

La nueva hornada de estos «híbridos» llamados productos CD-ROM/En-línea aparecerá a finales de este año. Y será en el sector altamente competitivo de las enciclopedias interactivas donde lograrán su mayor impacto inicial. La edición del año 1996 de la Grolier Multimedia Encyclopaedia, por ejemplo, tiene 11.000 enlaces a la red CompuServe esparcidos por sus cerca de 30.000 artículos. Su rival, la Compton's Multimedia Encyclopaedia, tendrá enlaces directos al fórum de la compañía en America Online (AOL), mientras que la nueva Encyclopaedia Britannica CD-ROM también hará uso extensivo de zonas activas apuntando a recursos de la World Wide Web. Y el representante supremo, el Encarta de Microsoft, es casi seguro que poseerá enlaces a áreas de la Microsoft Network incorporados en su edición del año 1996.

«El motivo que se esconde detrás de todo esto es que hay tanta información en línea que puede llegar a ser confusa e intimidatoria, mientras que las enciclopedias en CD-ROM constituyen un buen punto de partida», nos dice Gary Schoenbaum, vicepresidente de los servicios en línea de Grolier Electronic Publishing.

Los enlaces a CompuServe servirán para que los usuarios que



lo deseen puedan averiguar información adicional relacionada con el tema o descubrir cualquier cambio importante acaecido desde la publicación del CD-ROM. «Éstas son las dos razones clave por las que queremos conectar la gente a la información en línea: por su atemporalidad y por su profundidad», añade Schoenbaum.

¿Más información? ¡Pulse en CompuServe!

Pero crear enlaces en línea no es tan sencillo como parece. Las 11.000 zonas activas de la Grolier Multimedia Encyclopaedia tienen que estar religiosamente asociadas a material relevante en la red CompuServe, una tarea ardua que implica un detallado escrutinio de los 30.000 artículos en CD-ROM y de los 2.000 fórums de CompuServe.

«No se puede basar en búsquedas automáticas de palabras, ya que la gente puede acabar encontrando cosas sin relación alguna con lo que están buscando», nos dice Schoenbaum. «Ésta es la tarea más difícil. Crear el programa que añadiera las funciones en línea es relativamente directo.»

Grolier utiliza el Integration Tool Kit de CompuServe para incorporar dichas funciones al CD-ROM. Estas funciones colocan un botón CompuServe en el interfaz, que se activa cuando se alcanza un artículo con uno o más enlaces; al hacer clic en él aparece una lista de artículos relacionados o fórums de CompuServe. Hasta entonces, todo se ha hecho fuera de línea, y no es hasta que se pulsa el botón que el PC lanza la aplicación CompuServe Information Manager, se conecta a la red y recoge la información seleccionada.

Por ejemplo, si buscamos «Golf» en el CD-ROM encontraremos un artículo y el botón CompuServe se activará. Al hacer clic en él, aparecerán una serie de temas, desde un recorrido por los circuitos escoceses hasta los resultados más recientes del US Open, o incluso nos conducirá hasta el fórum Golf de CompuServe en el que podremos conversar con otros aficionados en línea.



Evidentemente hay un defecto inmediato en el enfoque de Grolier: es necesario suscribirse a CompuServe para disfrutar de los beneficios de estar en línea. Lo mismo sucede con muchas de las otras enciclopedias, ya sea Encarta con su MSN o la de Compton con su AOL.

Todas ponen de relieve que los editores buscan hacer negocio a través de estos servicios en línea.

«Nuestros beneficios son por partida doble –nos dice Schoenbaum–. Primero, compartimos los ingresos de CompuServe, pero también pensamos que facilitarán las ventas y crecerá el segmento de mercado de los CD-ROMs, ya que proporciona un nuevo enfoque de lo que pueden hacer las enciclopedias.»

La otra razón por la que los desarrolladores han escogido conectarse a redes en línea «cerradas» en lugar de Internet es porque es más sencillo, tanto a la hora de compilar la librería de zonas activas (¡imagine el trabajo de catalogar la gran despensa del World Wide Web para 11.000 enlaces!), como por la tecnología en sí misma.

«Es mucho más fácil ir a servicios propietarios como CompuServe o AOL», nos dice John Bates, director de servicios en línea de Virtual Vegas, la empresa de juego que se ha convertido en uno de los líderes de la integración CD-ROM/En-línea. Según él, el principal problema es integrar el código del interfaz del título con la plataforma HTML (hypertext markup language) que subyace en la Web.

En los últimos títulos de Virtual Vegas, Turbo Blackjack y Ms Metaverse, la compañía ha incluido en el CD-ROM documentos HTML que pueden ser leídos por el navegante Web incorporado. «Esta combinación abre el camino para que el contenido CD-ROM local y la conectividad Internet actual de banda estrecha emulen futuras redes de banda ancha», nos lo dice Bates.

Quizás el mejor ejemplo de integración armónica de disco y nodo Web sea la Britannica CD 2.0. La nueva versión se ha vuelto a escribir totalmente en HTLM y utiliza un navegante con licencia de Netscape, que trata la información del disco y los datos en línea de la misma forma y desde un interfaz consistente y de fácil uso (vea en la página 34 un análisis completo de Britannica CD 2.0).

Seguramente este tipo de rediseño radical ocurrirá en un gran número de títulos CD-ROM híbridos, sobre todo porque las actualizaciones compatibles con HTML para aplicaciones de autor como Macromedia Director ya están en línea de producción. Schoenbaum ha confirmado que las publicaciones futuras tendrán acceso a World Wide Web. También sugirió la posibilidad de que las enciclopedias multimedia lleguen a ser los navegantes estándar, particularmente para los interesados en reunir información: «A largo plazo, contemplamos las enciclopedias como el punto de partida para averiguar el por qué de todas las cosas, ya sea en CD, CompuServe o la Web».

Pero no solamente los productos de investigación y consulta van a salir ganando con el matrimonio del CD-ROM y las autopistas. El director de nuevos medios de CompuServe, Paul Stanfield, nos dice que los beneficios también alcanzarán a todo tipo de productos, desde juegos hasta discos para ir de compras: «Aquí hay muchas oportunidades; piense en la música, por ejemplo, e imagine qué podría hacerse con un disco CD Plus. Con Take That, es posible añadir a un CD normal la posibilidad de conectarse al club de fans Take That, comprar o intercambiar otros CDs, y conversar en el fórum de música popular de CompuServe. De pronto aparece una comunidad en tiempo real, donde antes solamente había un poco de música a escuchar. Añade una nueva dimensión al producto.»


La próxima versión de la Compton accederá a AOL

OmniMedia ya está desarrollando una serie de títulos musicales «VideoCD Plus» multiplataforma, que combinan vídeo MPEG a toda pantalla con elementos interactivos que incluyen discografías, concursos y letras. No obstante, son sus posibilidades en línea las que diferencian este disco, como nos explica Paul Hodgson, director comercial de OmniMedia: «Con el disco se obtiene la historia del grupo, sus biografías, conciertos en directo, etcétera. ¿Pero qué sucede si alguien compra el disco y el grupo inicia una gira o publica un disco?



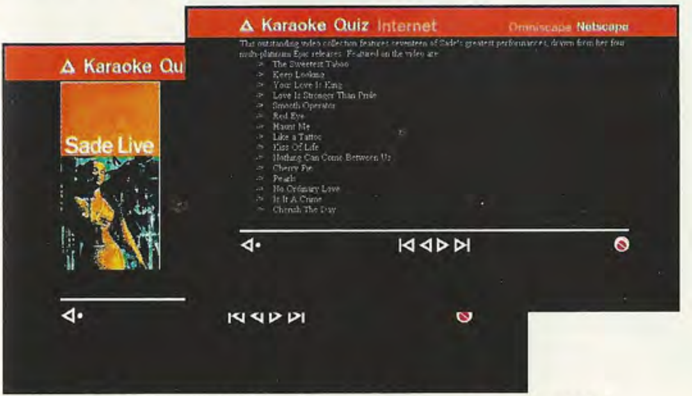
El nodo Web de Virtual Vegas se accede directamente desde el CD-ROM

Un CD-ROM normal estaría desfasado al día siguiente. Así que todos los lanzamientos VideoCD Plus tendrán acceso a Internet. En el disco de Spandau Ballet, por ejemplo, se tiene el vídeo, la sección informativa y los concursos, y habrá un botón con el que conectarse en línea y saber las últimas novedades, nuevos *singles*, lugares de reunión, fechas de giras, lo que sea.»

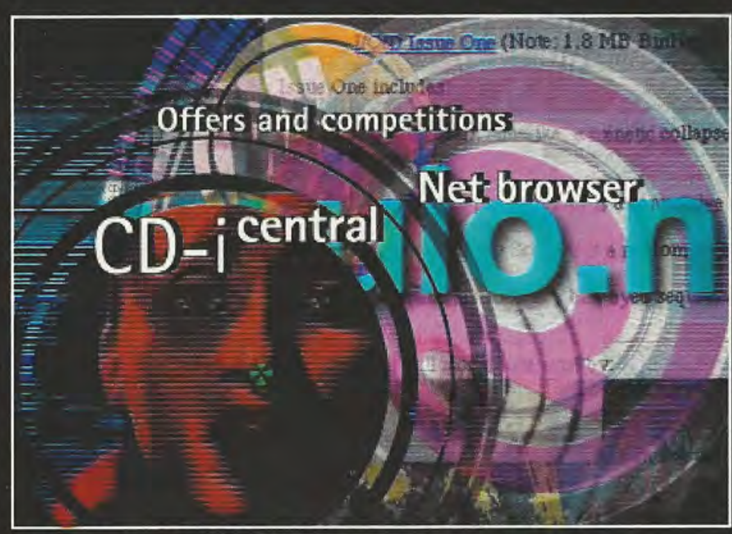
OmniMedia está en proceso de abrir un nodo Web dedicado para servir a los nuevos productos VideoCD Plus, que incluyen artistas como Sade y The Clash. Hodgson afirma que la inversión se amortizará alargando la vida de los títulos CD-ROM, al incrementarse también el atractivo y el «valor percibido» por parte de los consumidores (en otras palabras, la gente estará dispuesta a gastarse el dinero en ellos). Hodgson también contempla el desarrollo como parte de una tendencia actual hacia la provisión en línea, propiciada por el desarrollo de Internet y la creciente disponibilidad de PCs con módem. «Actualmente se utiliza un 10 por ciento de la potencialidad de Internet, por lo que el futuro se ve brillante cuando se consiga aprovechar un 90 por ciento. Pero esto no sucederá hasta que no tengamos conectividad *plug-and-play* y un ancho de banda mayor.»

¿Significa todo esto que los discos híbridos actuales son un primer paso hacia el futuro en línea, en el cual el medio fijo como el CD-ROM será prescindible? No necesariamente, nos contesta Schoenbaum. Él compara aquellos que predicen la desaparición inexorable de los CD-ROMs con aquellos adivinos que muy pocos años atrás vaticinaron la muerte de los tubos catódicos y los monitores con el advenimiento de las pantallas LCD.

«No importa lo que suceda, los viejos tubos de rayos catódicos están ahí, cada vez mejores y más baratos», nos dice. «Con el CD-ROM, exactamente lo mismo. A medida que avance la tecnología pronto habrá un gran salto en la capacidad de estos discos. En lugar de 560Mb se tendrán 6Gb. También las velocidades de transferencia se están disparando. Todo ello demuestra la mejora del CD-ROM y su presencia garantizada. Veo un mundo híbrido por mucho tiempo todavía.»



No es un CD cualquiera... Sade se apunta a los VideoCDs de OmniMedia



CD-Online pretende que la Net sea tan atractiva como la TV

La Net en la T.V.

Internet no siempre se utiliza para complementar los CD-ROMs; a veces funciona de otra manera. Phillips Media, por ejemplo, ha puesto en marcha CD-Online, una compañía que pretende usar la tecnología CD-ROM para que la Superautopista sea más accesible al público medio.

El eslógan del servicio CD-Online es sencillo: «The Net on your set» (La Net en la TV) Y esto es exactamente lo que hace este paquete de 20.000 pesetas aproximadamente, que incluye un módem V.32, cables y software para CD-i. Este servicio, que ha empezado este octubre, hace uso de los 2Mb de RAM y de las posibilidades de vídeo a toda pantalla del cartucho DV de CD-i, y logra sacar la Web de la oficina para llevarla al televisor del hogar.

El disco CD-i se encarga de todo lo referente al ancho de banda grande que se espera de una velada entretenida frente al televisor: vídeo instantáneo, audio con calidad CD y una música continua de fondo, el ritmo de la cual varía en función de las actividades realizadas en Internet.

«No intentamos emular Netscape o cualquier otro navegante PC», nos explica el director de desarrollo del servicio CD-Online, Simon Pearce. «Intentamos crear una oferta mucho más amigable, en la que Internet es una parte y el resto es la comodidad y facilidad de uso que se espera encontrar frente al televisor.»



El navegante Web de CD-Online en acción

Así, al conectarse al URL (Universal Resource Locator) de un nodo concreto de la Web, se podría disparar un vídeo o un clip de audio del CD, complementando la información básica textual con multimedia de calidad TV. De modo similar, el disco puede recibir la solicitud del reloj en placa del reproductor CD-i para que suministre un mensaje o un clip concreto en un momento determinado (una canción de Navidad, o un anuncio televisivo vinculado con una oferta especial). «La cuestión es que el primer día no vean todo el contenido del disco. Y esperemos que sigan interesados y sorprendidos hasta que reciban el siguiente disco.»

Los discos tendrán un formato al estilo de las revistas, e inicialmente saldrán cada tres meses. Pearce espera pasar a una publicación mensual a principios de 1996. Varias compañías están discutiendo el modo de incorporar en los discos publicidad, teletiendas y servicios financieros electrónicos, así como «nodos Web clave» en los que exponer sus ofertas en línea con posibilidades multimedia CD-i.

Además del desembolso inicial de 20.000 pesetas, CD-Online carga una suscripción de 2.400 pesetas mensuales por el acceso total a Web, e-mail y newsgroups, así como a los propios discos. Pierce insiste en que CD-Online no es «un producto sólo CD-i», y afirma que la versión para PC aparecerá el año próximo. Sobre las nuevas plataformas SuperConsole, opina que eran «una posibilidad definitiva, en función de cuál de ellas se convierta en el nuevo estándar».



La revista de la cultura Internet

¡NÚMERO 2 YA A LA VENTA!

net
Zinco Multimedia
conexión
LA REVISTA DE LA CULTURA INTERNET
WebSHOPPING
Internet: El escaparate mundial
WebINFOBAHN
Una visión del año que acaba
Online
El eWorld de Apple
Manual de referencia
La conexión a Internet

Gane un mes de conexión gratis a Internet

WebSHOPPING

¿Qué se compra y qué se vende via Internet? ¿Cómo se paga? ¿Dónde están los mejores escaparates? Todo en las páginas centrales.

WebMEDIA

NewsPad: el diario del mañana.

Revista de libros

La Biblia del gurú Negroponte.

El novato

Soluciona los problemas de configuración.

WebMASTER

Todo sobre el HTML, el hilo que teje la red.

NEWSGROUPS

Los últimos acontecimientos, las noticias, las cartas de los lectores...



Señuelos para amantes del consumo total

Presentación en vivo en la sala de estar

Como ya avanzamos en nuestro primer número, la presencia de la multimedia en el SIMO de Madrid solamente significa una cosa: ya no está marginado, es oficial.

Nuestros colegas ingleses también nos contaron que la multimedia ocupó un lugar importante en el Live'95, la feria inglesa de productos electrónicos. ¿Se dan cuenta de lo que significa esto?

Sí, ¡usted, usuario de PC multimedia! Su juguete favorito ha sido reconocido como parte integrante de la electrónica en general.

Ya no tendrá que esconderlo en el estudio, o en el desván, o el dormitorio de invitados. Ahora ya puede colocarlo en la sala de estar, y ser uno más de la familia. Después de todo, cuanto más cerca lo tengamos, más provecho le sacaremos.

El enfoque documental interactivo es completamente nuevo en multimedia, mucho más acorde con la manera en que la gente utiliza actualmente su PC: como auténticos dispositivos de entretenimiento. Sí, ¡como un televisor! Vayan ustedes a imaginarse cómo acabará este tinglado. Y es que por fin vemos cómo madura la industria. No todo es coser y cantar, pero al menos los desarrolladores empiezan a tener una visión comercial de sus productos, y lo que es más importante, el paraguas financiero para respaldarlos.

No pretendemos hacer ninguna apología, pero estamos convencidos que lo mejor de todo es que en historias de este tipo siempre acaba por salir beneficiado el usuario. Esperemos que se cumplan los requisitos para que al fin así sea.



PUNTUACION Todos los títulos de esta sección reciben una puntuación de cero a cinco discos según sus características de funcionamiento y uso que hacen de la multimedia.

Las Fichas técnicas de los productos contienen las especificaciones mínimas tal y como las determina el editor. Si el disco está disponible en varias plataformas, se informa de todas junto con el precio, el procesador y los requisitos de memoria RAM, la cantidad de espacio en el disco duro que se necesita para instalar los archivos y el sistema operativo (Windows 3.1. o lo que sea) necesario para que funcione. Todos los requisitos no habituales como los lectores de cuádruple velocidad, millones de colores, etc. se destacan cuando es necesario.

PC	PC/MAC etc.	Plataforma
Ptas.	6.500 Ptas.	Precio aproximado
CPU	486X/25	Procesador
RAM	8Mb	RAM
	16Mb	Espacio en disco duro
	Win 95	Sistema operativo



TITULOS

La Conquista del Espacio



Sepa la historia real de la carrera espacial con este CD-ROM espectacular de la guerra fría

La imagen familiar de un CD-ROM espacial es la de la celebración triunfalista de la determinación e ingenuidad humana (es decir, de los EE.UU.). En este género en expansión, la tendencia es reflejar el efecto de la Guerra Fría en la formación de las estrategias de las superpotencias y concentrarse en el éxito americano.

Pocos discos se atreven a pisar terreno soviético más allá del impacto que produjo el Sputnik en la política estadounidense. Ahora, por fin, ya tenemos un disco que pone la carrera espacial en su sitio: la Guerra Fría.

En *The Space Race* encontramos mucho material concerniente a las tecnologías, las personalidades y, sobre todo el clima político que se vivía durante la era espacial, todo ello accesible desde iconos en pantalla que parpadean acorde con el contexto.

Para los técnicamente menos solícitos, la información se estructura como un documental de larga duración para ser contemplado cómodamente. Por el contrario, para un estudio más detallado, podemos explorar cada capítulo de vídeo y navegar por su índice por medio de palabras clave.

El documental es estrictamente cronológico, de modo que los capítulos individuales se centran sobre fechas o sucesos determinados, como la primera perra que fue enviada al espacio o el desastre de la lanzadera Challenger. Este enfoque permite al desarrollador del CD-ROM seguir un hilo muy narrativo, esencial para los argumentos políticos que forman la base de la mayor parte del disco.

Muchos otros CD-ROMs escogen el enfoque temático, y se limitan a ofrecer un índice como interfaz.

No obstante, lo que realmente diferencia *The Space Race* del resto, es el material que FlagTower ha reunido para complementar los temas habituales, como lanzamientos de cohetes, desastres y avances científicos. La compañía ha tenido acceso a los archivos soviéticos de propaganda, documentales y anuncios, que añaden más peso al mensaje del disco. Todos hemos contemplado alunizajes, la explosión del Challenger y la separación de los cohetes Apollo a cámara lenta y multitud de veces. Pero muy pocos hemos llegado a ver las imágenes equivalentes de Vostok, Gagarin o el Diseñador Jefe. El material desenterrado de los archivos rusos van desde lo clásico a lo *kitsch*. Después de que la perra Laika se asfixiara en el Sputnik, su imagen se utilizó en todo tipo de bienes de consumo rusos, incluso cigarrillos. Hay incluso un momento surrealista en el CD-ROM, en que la narración se detiene para mostrarnos un anuncio televisivo de cigarrillos de marca *Laika*.

El disco demuestra la influencia de los acontecimientos políticos en las decisiones del diseño de las misiones tomadas por las dos naciones espaciales en plena Guerra Fría. El

Línea de meta: el Shuttle amarra en la estación espacial Mir.

La lanzadera espacial soviética es muy similar a la americana.

La estación espacial Mir: un hogar acogedor.



¡Eh, Gorbachev, fuera! Reagan se pone serio.



Se puede ver como un documental, o examinarlo capítulo a capítulo.





Heath Robinson se encargó de diseñar un robot lunar.

presidente soviético Kruschev fue un maestro de la manipulación de la Carrera Espacial para lograr objetivos propagandísticos a corto plazo: lanzar al espacio la primera mujer, o fingir un encuentro de naves espaciales para demostrar la superioridad soviética.

Deja claro que el objetivo que se escondía detrás de las grandes sumas de dinero asignadas a los programas espaciales no era el amor por la ciencia, la ingeniería o la prueba de la resistencia humana, sino convencer al enemigo que se tenía mayor control de los cielos. El satélite Sputnik creó una oleada de histerismo en los EE.UU., y no sin razón. El cohete utilizado para lanzar el satélite era un mísil nuclear modificado. Mientras que otros CD-ROMs tratan este episodio como si los americanos no se sintiesen superados por su competidor, este disco explica la verdad: que los americanos estaban muy asustados por este hecho. Fue una lección que aprendieron muy bien, y que utilizaron con ventaja veinticinco años más tarde, la Iniciativa de Defensa Estratégica, también conocida como la Guerra de las Galaxias, que se reproduce en otro episodio capturado fiel y fascinantemente por el disco. El programa de la Guerra de las Galaxias desestabilizó la estrategia espacial soviética (algunos afirman que la propia Unión Soviética), al disparar las inversiones espaciales hasta un punto que la maltrecha economía comunista no pudo soportar. *The Space Race* cubre este período desesperado en profundidad, indagando en las personalidades involucradas (Reagan y Gorbachev), así como en las inversiones tecnológicas americanas, inversiones que justo ahora empiezan a amortizar. Lo único que no descubre el disco es si Reagan realmente creía que podía poner un escudo láser sobre los EE.UU., o si utilizaba el programa como arma de guerra económica.



«El auténtico sabor de los cigarrillos Laika.»

Los gráficos en conjunto son excelentes. Algunas películas sufren pixelizaciones, pero en general son muy buenas. Tiende a utilizar los mismos tres acordes siniestros en el registro de bajos que llegan a destrozar el altavoz de bajos.

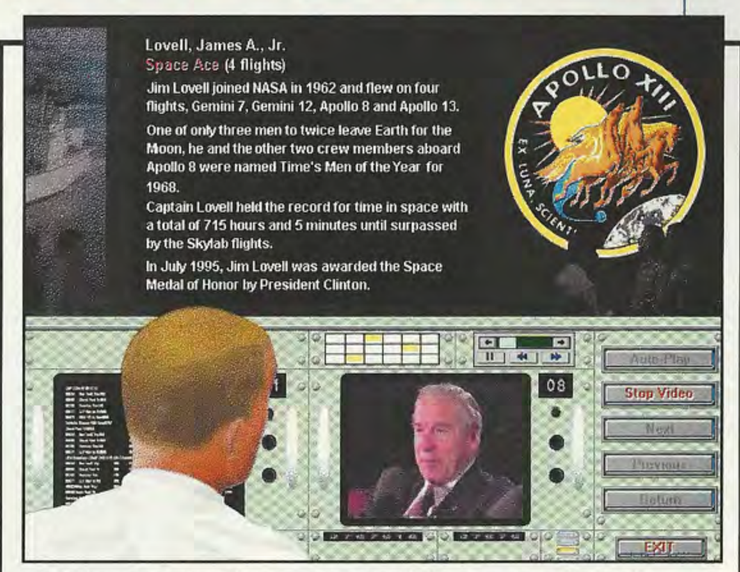


l primer hombre en el espacio: 1-0 (autor del anto, Yuri Gagarin).

La narración es en inglés americano, aunque la compañía y el disco son británicos, lo cual seguramente explica este punto de vista más imparcial. Mi única queja es que, personalmente, me hubiera gustado que el disco se concentrara exclusivamente en el programa espacial ruso. Pero a lo mejor los rusos no tienen lectores CD-ROM, ¿no?

THE SPACE RACE
PC 10.000 Ptas. 486SX/33
8Mb 4Mb Win 3.1
☎ FlagTower 07 44 0500 486 500

Jim Smith



El interfaz principal con la entrevista a Lovell. No vaya en su mismo avión.

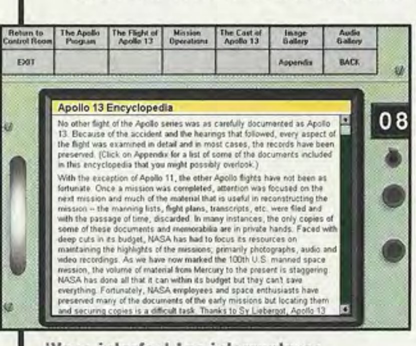
APOLLO 13

Un disco contagiado de la mala suerte del Apollo 13

Los desarrolladores de este disco intentan evitar el desastre.

La película del Apollo 13 se estrenó hace unos meses, y ahora aparece el CD-ROM. Es un decir. Básicamente consiste en una entrevista a Jim Lovell, uno de los tripulantes de la misión fallida. En cuanto al resto, contiene la colección habitual de JPEGs escogidos al azar, un pase de diapositivas que cuenta la historia del mayor desastre de la NASA, y algo de información general.

No es mucho. En otras palabras, si quiere saber la historia completa del Apollo 13, es mejor que se mire *The Space Race*, analizado en estas páginas, que al menos domina la técnica narrativa.



¡Vaya interfaz! Los interruptores laterales no sirven para nada.

Lo único que salva a *Apollo 13* es que podemos sacarlo del lector y sustituirlo por *SpaceAGE*, que viene en el mismo paquete. Es un gran compendio de acontecimientos espaciales, reunidos de una forma un tanto de aficionados. Su contenido es grande, si sabe dar vida a su interfaz. Y por supuesto, *SpaceAGE* contiene una gran sección sobre el Apollo 13. El desarrollador habría hecho bien de poner una marca en *SpaceAGE* resaltando este hecho.



El CD-ROM poco afortunado.

SpaceAGE obtiene una puntuación de cuatro y medio, mientras que *Apollo 13* apenas llega a un dos, lo que da una media de tres para todo el paquete.

Jim Smith

APOLLO 13
PC 4.925 Ptas. 386
2Mb 2Mb Win 3.1
☎ Deverill Business Systems
07 44 1202 722 554



TITULOS

¡VAMOS AL CINE!

Dos años después, ¡el primer competidor serio de Cinemania!

Las obras de consulta cinematográficas son naturales al CD-ROM. Pueden almacenar mucha información, son transportables, y facilitan el acceso a sus datos. Si a esto le añadimos la posibilidad de mostrar escenas de las películas descritas, tendremos la receta de un éxito seguro. Hasta ahora, el líder absoluto ha sido *Cinemania* de Microsoft, pero Corel está dispuesta a cambiar esta situación con su *All-Movie Guide*.

Al igual que *Cinemania*, la *All-Movie Guide* constituye la compañía ideal en los largos paseos por las tiendas de alquiler de vídeos, intentando encontrar el entretenimiento perfecto para una noche. En efecto, incluso llega a duplicar la estructura de una tienda de alquiler, con un amable encargado.



«¡No me diga que *Forrest Gump* tampoco está!»

Desde aquí se tiene acceso a la colosal base de datos de hechos y figuras. La *All-Movie Guide* contiene 90.000 entradas de películas y vídeos, de las que 45.000 corresponden a largometrajes, y el resto se reparten entre series televisivas, documentales, etcétera. También hay detalles biográficos de cerca de 150.000 personas, de los cuales 560 poseen su fotografía o entrevistas grabadas. Hay varias maneras de acceder a toda esta información. Empezando desde la tienda de vídeos, nos encontramos con 16 categorías distintas, desde películas de acción hasta *shows* televisivos y musicales, que nos conducen hasta una selección prefijada de la base de datos principal.

¡No parece tan joven! Sepa si cumple años con algún famoso

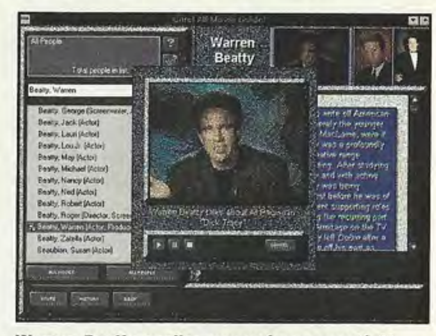
También podemos pulsar en los monitores situados sobre el mostrador para hojear la lista completa de estrellas, las que poseen una fotografía o entrevista, la lista completa de películas, buscar por director o solicitar la ayuda del Search Wizard. Este «mago» es eficaz en la búsqueda dentro de la base de datos, ya que permite teclear un par de palabras (de un título, por ejemplo), y el mago hará el resto del trabajo. No es extraordinariamente amigable, pero como herramienta de búsqueda es bastante rápido.

La lista principal de películas podemos hojearla a la izquierda de la pantalla, o bien teclear el nombre de una película y dejar que la *Guide* vaya hasta dicha entrada. Los detalles de la película aparecen a la derecha, aunque la cantidad de información es variable. En el peor de los casos, solamente aparece el reparto y el género, dejando el resto para la búsqueda de películas. No obstante, cuando esto ocurre, a menudo no se ofrecen detalles algunos sobre la película. Y los análisis que aparecen no son de la mejor calidad.

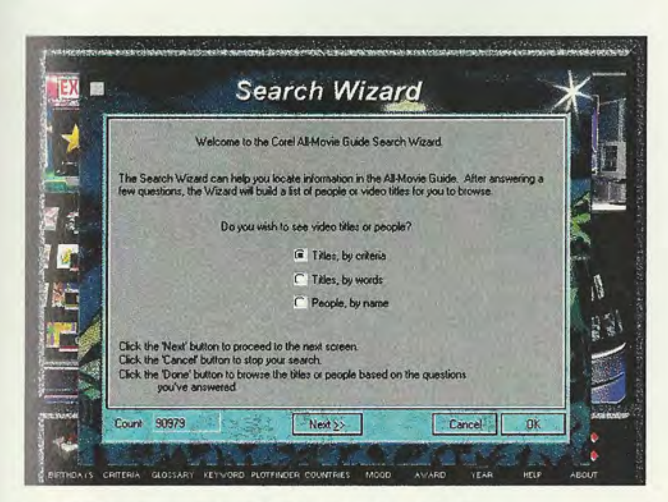
Al buscar Alex Winter (el otro de *Bill and Ted*), la base de datos no revela nada. Si accedemos a *Bill and Ted's Excellent Adventure* por medio de Keanu Reaves, lo encontraremos listado como «Alex Winter». Al pulsar sobre el nombre para obtener más información descubrimos que en la



Muy pocos *thrillers* griegos, pero al menos el mapa es bonito



Warren Beatty explica por qué se escogió Al Pacino en *Dick Tracy*



Search Wizard, una forma gloriosa de aplicar filtros

lista principal está registrado como «Alexander Winter», a pesar de aparecer como «Alex Winter» en todas las películas, y de titularse Alex Winter su biografía. La búsqueda estándar tampoco reconoce «Bill and Ted», ya que aparece como «Bill & Ted». También hay otras anomalías. Por ejemplo, en la película *Who's The Man* del 1993, el artista Dr. Dre se lista dos veces, una como «Dr. Dre» y otra como «Doctor Dre».

Luego empeora. El criterio de la *All-Movie Guide* para decidir la importancia de las películas varía mucho. Mientras que a algunas les dedica un miniensayo (vea el detalle de *Die Hard* o *Speed*, por ejemplo), a otras les dedica un par de líneas. Se podría argumentar que ya lo sabemos todo acerca de los grandes títulos como *Casablanca* y *Ciudadano Kane*, y que necesitamos saber más cosas de las películas recientes, pero algunas de las entradas más actuales tampoco son muy extensas. En definitiva, no parece haber un criterio estable a la hora de dar un trato a las películas, por lo que la búsqueda se convierte en una lotería.

Este trato variable de los largometrajes y detalles desmienten la pretensión del disco de ser una obra completa de consulta. Si no estamos seguros de obtener todos los detalles sobre una película, toda la multitud de filtros y utilidades de búsqueda de la *All-Movie Guide* carecen de sentido. Por ejemplo, ¿cómo se puede filtrar por popularidad, si algunas películas no poseen puntuación?



***Casablanca*, con su lujo de detalles**

No se puede negar que este disco contiene una lista completa de películas, y que lo más probable es encontrar algo relativo a cualquiera de ellas, aunque sea un reparto y el género al cual pertenece. También se puede llegar a encontrar combinaciones interesantes para los cinéfilos jugando con los filtros y búsquedas. Las biografías de las estrellas son interesantes de leer, y podemos probar nuestros conocimientos con los puzzles y concursos cinéfilos que incluye, generados al azar cada vez que los ejecutamos.



Stephen Reid



El *Casablanca* de *Cinemania*

El poseedor del título

La *All-Movie Guide* compite con la vieja y sabia *Cinemania 95* de Microsoft. La versión actual de *Cinemania* contiene cerca de 30.000 análisis de películas, 4.000 biografías, 850 artículos generales y una lista completa de los premios de la Academia. Y aunque su competidor más reciente posea sobre el papel unas cifras impresionantes, en su base de datos hay solamente unas 45.000 películas; el resto son documentales o series televisivas.

El disco de Corel puede superar *Cinemania* en términos de cantidad, pero no iguala su calidad. En el disco de Microsoft, cada película posee un comentario escueto de Leonard Mattin, y a menudo también se tienen entrevistas con Robert Ebert, Pauline Kael y la guía Cinebooks. *Cinemania* también muestra cierto respeto por las películas de gran estatura; la entrada de *Casablanca*, por ejemplo, contiene una escena, cuatro comentarios, el reparto y los créditos completos, música, diálogos y fotogramas. Ello contrasta con el breve comentario, reparto y créditos de la *All-Movie Guide*.

El disco de Corel está repleto de acontecimientos, pero la atmósfera y la emoción de las películas se pierden. *Cinemania* es más apto para los cinéfilos, y pronto aparecerá su versión *Cinemania 96*, con más comentarios de películas.

«¿Por qué se han ido de la fiesta? ¿No les gustan los cohetes?»

CINEMANIA 95
PC 10.900 Ptas. 386SX
2Mb 5Mb Win 3.1
☎ ERBE (91) 539 98 72
MAC 10.900 Ptas. 68030
4Mb 4Mb Sys 7.0
☎ ERBE (91) 539 98 72

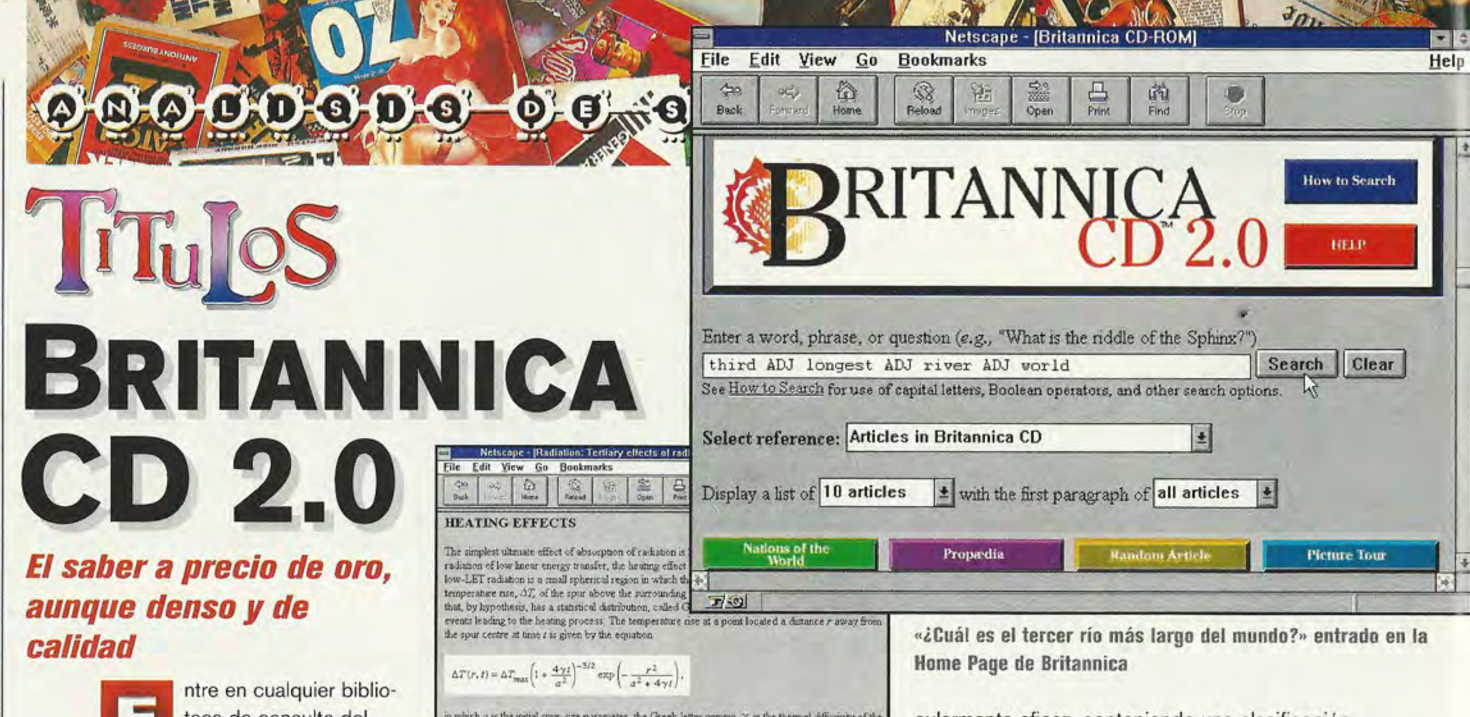


Alex (no Alexander) Winter esta vez tiene su foto, aunque no haya quedado muy bien.



Búsqueda por palabras clave. ¿Quién diría que hay tantos filmes de béisbol?

COREL ALL-MOVIE GUIDE
PC 4.950 Ptas 486SX/25
8Mb 9Mb Win 3.1
☎ Computer 2000 (93) 499 91 11



«¿Cuál es el tercer río más largo del mundo?» entrado en la Home Page de Britannica

TÍTULOS

BRITANNICA CD 2.0

El saber a precio de oro, aunque denso y de calidad

Entre en cualquier biblioteca de consulta del mundo anglófono y verá que el sitio de honor está reservado para la Encyclopaedia Britannica: la enciclopedia general más grande y antigua del idioma inglés. Publicada por vez primera en el año 1768, la edición decimoquinta actual comprende 32 tomos: un índice de dos tomos, un tomo guía de estudio llamado Propaedia, 12 tomos de entradas de consulta relativamente concisos llamados la Micropaedia, y 17 tomos de artículos en profundidad, a menudo del tamaño de un libro, llamados la Macropaedia.

Hace menos de un año, Britannica publicó el texto de la enciclopedia en un único CD-ROM, y no tuvo precisamente un gran éxito. Los artículos matemáticos y científicos eran difíciles de seguir, debido a la inexistencia de diagramas, ecuaciones o caracteres técnicos. Otro defecto era su motor de búsqueda, inflexible y lento. Ahora todo ha cambiado con la publicación de Britannica CD 2.0, que soluciona muchos de estos problemas.

La enciclopedia ha estado por un tiempo a disposición de escuelas y universidades a través de Internet, y esta nueva versión CD-ROM refleja más que un parecido con la Britannica de la World Wide Web, la Britannica Online. El interfaz original ha sido eliminado, y en su lugar hay una versión licenciada del navegante World Wide Web de Netscape.

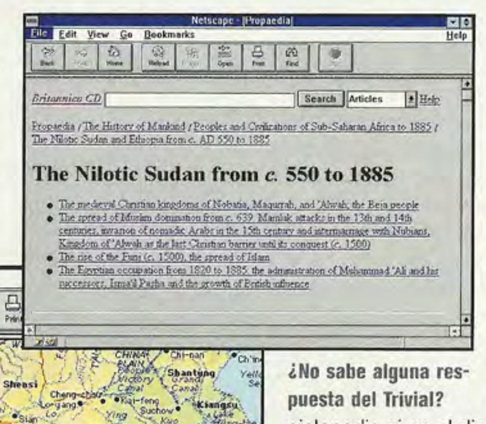
El texto y los excelentes archivos de ayuda de la enciclopedia se almacenan en el CD-ROM en forma de archivos HTML (hypertext markup language), y las cerca de 7.000 imágenes y ecuaciones se manejan como archivos GIF. También se almacenan como GIF cerca de 400 archivos con caracteres no estándar, aunque durante la instalación se copian en disco duro para acelerar el acceso. Esencialmente, el disco tiene el mismo aspecto y funciona exactamente igual que la Britannica del nodo Web. En la nueva versión, la Home Page de la Britannica nos saluda con una caja de texto para entrar solicitudes, y una serie de botones que conducen a la ayuda en línea, la Propaedia, y una sección especial que trata de las naciones del mundo. Ésta contiene los datos del último Britannica Book of the Year, y se enlaza con la enciclopedia principal. La Propaedia es particularmente eficaz, conteniendo una clasificación de todos los campos del conocimiento en forma de árbol.

Los artículos técnicos se muestran adecuadamente, con caracteres especiales, ecuaciones y diagramas

Al pulsar el enlace Image del artículo aparece este mapa de las cuencas del Huang Ho y Yangtze y sus redes de drenaje.

Hay dos formas de acceder a las entradas de la Macropaedia y la Micropaedia. La búsqueda de artículos se basa en el motor WAIS (Wide Area Information Servers) para llevar a cabo con eficacia la búsqueda por palabra clave en el texto completo, y listar a continuación los artículos encontrados por orden descendente de relevancia. También se lista el primer párrafo de cada artículo, facilitando la identificación de las entradas útiles. Al pulsar en uno de los elementos vamos directamente al artículo.

La alternativa, la búsqueda por índice, compila una lista de todas las entradas relacionadas a partir del completísimo índice de la Britannica, y la presenta de una forma muy clara y estructurada. Las frases de búsqueda se entran con nuestras propias palabras, o bien mediante operadores booleanos. Se dispone del Merrian Webster Collegiate Dictionary para proporcionar las definiciones, pero lamentablemente no hay listas alfabéticas deslizantes ni en la enciclopedia ni en el diccionario. Britannica se ha ocupado ante todo de que los artículos posean sus imágenes a todo color, diagramas y mapas correspondientes. No hay muchos, pero son de alta calidad y cuidadosamente seleccionados. También hay multitud de tablas.



¿No sabe alguna respuesta del Trivial?

En general, Britannica CD 2.0 representa un avance considerable sobre su antecesora. No pretende competir con la familia de enciclopedias multimedia en CD-ROM como Encarta y la de Compton. Su precio frustrará a muchos usuarios (antes de ver el recuadro técnico, siéntese), aunque existe una actualización gratis para los poseedores de la Britannica CD 1.0. Sin duda alguna, los bibliotecarios, investigadores y compañías en general se beneficiarán de la autoridad, profundidad y contenido sin rival de la Britannica. Ellos, en particular, sabrán apreciarla, y descubrirán que con el tiempo posee una buena relación calidad-precio.

BRITANNICA CD 2.0
PC 151.000 Ptas. 386/25
4Mb 10Mb Win 3.1
Encyclopaedia Britannica International 07 44 1816 694 355



Frank Kriwaczek



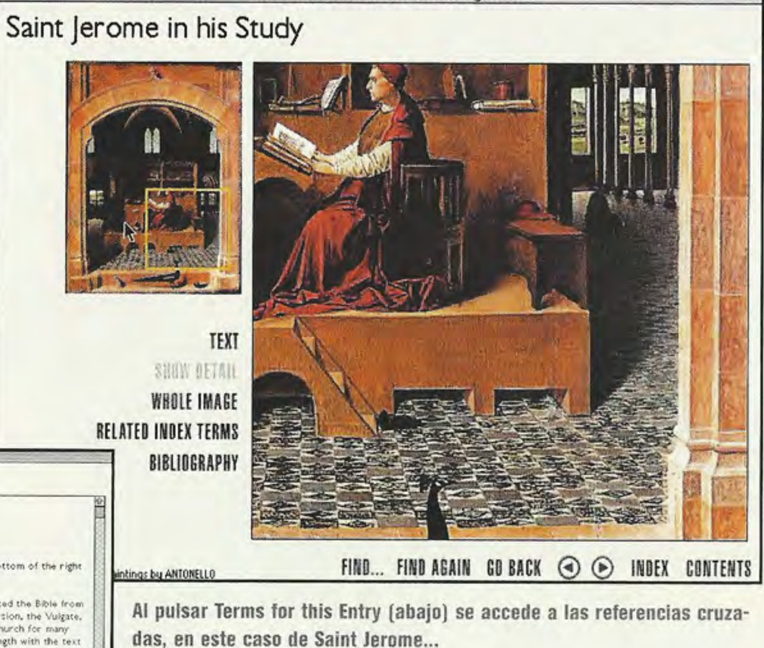
TITULOS

DESCUBRA LA NATIONAL GALLERY:

Unas buenas imágenes, aunque sin profundidad, hacen de este disco una lectura cara para pasar el rato

Como sugiere su título, *The National Gallery: Complete Illustrated Catalogue*, contiene el catálogo completo de la colección de la National Gallery de Londres (menos las esculturas) que asciende a 2.210 obras de arte, aunque solamente 300 de ellas poseen ilustraciones a todo color. Por una vez el disco no pretende ser otra cosa que una base de datos adornada, simplemente una versión interrogable del catálogo impreso suministrado con el CD-ROM.

La base de datos del disco se organiza alfabéticamente por artista. Así, al hacer doble clic sobre un nombre aparece una «ficha» con breves detalles biográficos y miniaturas de las obras del artista recogidas por el catálogo. Al hacer doble clic sobre una miniatura aparece una versión algo mayor de la imagen, con detalles adicionales como la técnica de pintura utilizada, su temática, su origen y su función, en caso de ser una pintura religiosa o una pieza de altar. Todas las palabras y nombres subrayados son enlaces que conducen a información adicional.



Al pulsar Terms for this Entry (abajo) se accede a las referencias cruzadas, en este caso de Saint Jerome...



...el texto es un buen punto de partida para alumnos de grado medio

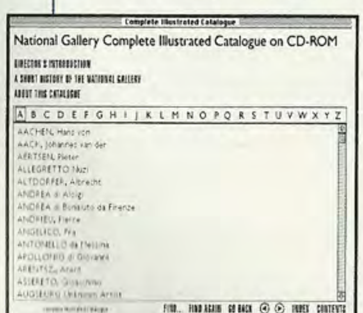
Las funciones de visualización de imágenes del disco son bastante torpes. Al pulsar Detail en un lateral de la pantalla de información, por ejemplo, aparece lo que debería haber sido una función de *zoom* bastante lograda. La idea consiste en mover un cuadrado amarillo por toda la imagen, y ver amplificada la imagen de su interior al lado. El problema es que esta ventana es demasiado pequeña, y solamente hay un nivel de amplificación.

La función «Terms for this Entry» es útil para los escolares. Mientras me paseaba por el programa, acabé concentrándome en las pinturas de Saint Jerome, objeto de una reciente exposición de la National Gallery. Al seleccionar «Terms for this Entry» apareció una lista interesante de animales, todos ellos con simbología cristiana asociada. El texto que los acompaña no es muy completo, aunque proporciona un buen punto de partida para los alumnos de grado medio. Una ventana flotante ofrece bibliografía adicional. La utilidad Search del disco es, una vez más, decepcionante, ya que estamos limitados a buscar una sola palabra sin operadores booleanos. A pesar de que el disco proclama sus buenas referencias cruzadas temáticas, mi búsqueda de «artistas femeninas» no dio ningún fruto, aunque en parte la razón de ello hay que buscarla en la penuria propia de la National Gallery. Después de leerme todo el índice solamente encontré tres.

La falta de profundidad es el defecto principal de este CD-ROM. Aunque el sistema de indexado del disco funcione bien y con rapidez, no hay suficiente información textual para que este disco sea algo más que una simple lectura para pasar el rato, ni tampoco suficiente detalle visual para alimentar un interés académico serio. Como admite su desarrollador, es sencillamente un catálogo adornado, y su uso no es ni más ni menos interesante.



Barbara Smith



Recorrerse el índice es la única forma de realizar búsquedas complejas



Al seleccionar El Greco se obtiene una breve biografía y miniaturas de sus obras

THE NATIONAL GALLERY: COMPLETE ILLUSTRATED CATALOGUE

PC 18.800 Ptas. 386SX
4Mb 1Mb Win 3.1
Cognitive Applications
07 44 1273 821 600

MAC 18.800 Ptas. 68040
4Mb 2Mb Sys 6.07
Cognitive Applications
07 44 1273 821 600





MÚSICA PARA TODOS

Al comprar una tarjeta de sonido, un nuevo mundo de creatividad musical nos abre las puertas. DO-RE-MIX va más allá, facilitándonos la labor hasta lo insospechado.

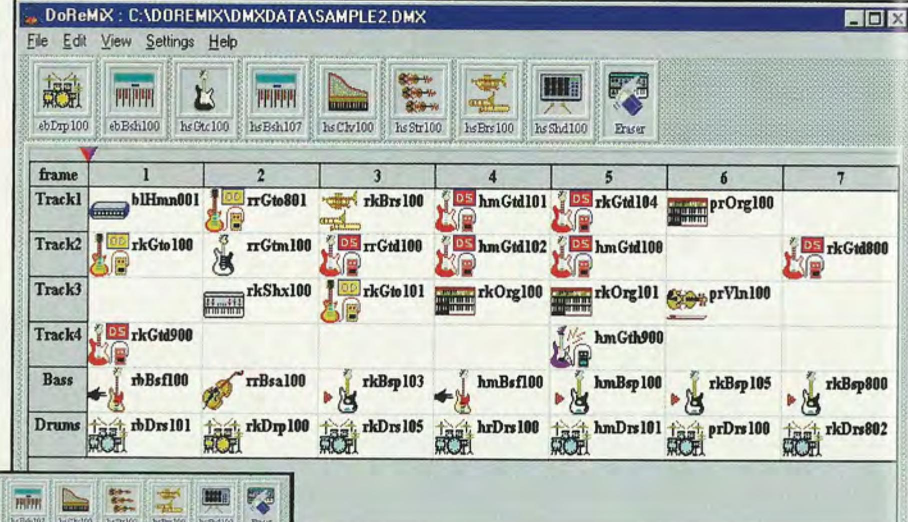
¿Ha intentado usted componer una pieza musical? No me refiero a seguir la melodía en sí, sino a reproducir todos los instrumentos que componen una canción: ritmo, bajo, cuerdas, viento, piano, etcétera.

Si tocar cualquier canción se convierte en una hazaña épica para los profanos musicales, realizar la tarea completa roza lo imposible.

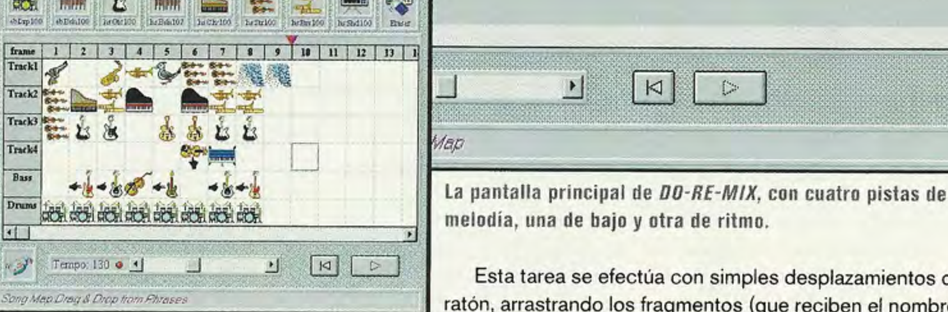
Hay muchos programas de edición musical, que permiten con unas mínimas nociones convertir nuestro ordenador en un sofisticado secuenciador musical, pero *DO-RE-MIX* es el primer programa de edición musical, para el que no es necesario saber nada de música, ni tan siquiera necesitaremos tener un buen oído musical y mucho menos ritmo.

Claro está que no conseguiremos canciones de una gran calidad (¿no existe la música makina y el bacalao?), pero eso es lo de menos si al final conseguimos pasar un buen rato y aprender algo más.

Para crear cada canción en *DO-RE-MIX* sólo hay que ir añadiendo pequeños fragmentos, uno detrás de otro.



La pantalla principal de *DO-RE-MIX*, con cuatro pistas de melodía, una de bajo y otra de ritmo.



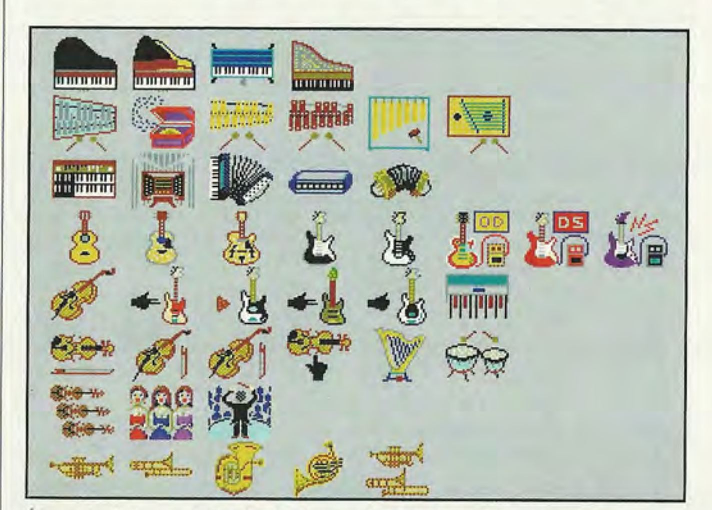
Al emplear frases distintas el aspecto de las canciones varía ostensiblemente. Los efectos sonoros quedan reflejados gráficamente: los pájaros, las olas, disparos, etc...

Esta tarea se efectúa con simples desplazamientos de ratón, arrastrando los fragmentos (que reciben el nombre de frases) desde la paleta hasta el lugar deseado. Cada una de estas frases equivale a un compás musical, por lo que al ir sucediéndose una tras otra siempre mantendrán el orden y ritmo. El programa se encargará de no efectuar cambios que suenen mal, y al ir añadiendo frases de distintos grupos musicales (acompañamiento, ritmo, voz, etcétera), conseguiremos crear una melodía completa, un tanto aleatoria.

En esto se basa *DO-RE-MIX*, en hacer música pseudoaleatoria que suena bien. El factor aleatorio lo pone el usuario como quiere, por lo que puede influir directamente en el resultado final, aunque como ya he dicho no podrá generar nada que suene muy mal.

Para que las canciones que creemos no sean muy repetitivas, pueden emplearse distintos grupos de frases musicales. Con el programa original tendremos frases predefinidas de música clásica, rock, melódica, house, mundo y varios.

Les parecera extraño que en nuestra revista, dedicada por completo al CD-ROM, hayamos incluido un programa como éste que se distribuye en disketes, pero todo tiene una explicación. Roland dispone para *DO-RE-MIX* de una gran cantidad de librerías de canciones y frases en este formato.



Ésa es la lista con todos los instrumentos musicales representados iconográficamente.



La ventana del Jukebox al mínimo de complejidad, sin lista de canciones, etc...



El Jukebox nos permitirá escuchar varias canciones en el orden que deseemos o aleatoriamente, igual que un reproductor de CDs.

Las canciones que generemos podrán ser exportadas como ficheros MIDI, por lo que podremos distribuirlas fácilmente, e incluso modificarlas y mejorarlas desde un secuenciador en toda regla.

Por ejemplo, pocas veces he sabido generar un patrón de ritmo medianamente aceptable, pero con la ayuda de *DO-RE-MIX* me dediqué a preparar patrones rítmicos acompañados por un bajo y exportarlos como ficheros MIDI para posteriormente añadir encima la melodía y el acompañamiento.

El resultado es bastante aceptable, aunque todavía puede apreciarse que el compositor no tiene ni idea de música (!si Beethoven levantara la cabeza!)

El programa emplea pistas MIDI para la reproducción de las canciones y frases, por lo que las tarjetas equipadas con WaveTable podrán emplear todo su potencial. Para realizar las pruebas hemos empleado la tarjeta de Roland RAP-10 (vea la página 85 del número 1 de **CD ROM LA REVISTA**), y se ha mostrado como el complemento ideal para este tipo de aplicaciones. Incluso con la ayuda de la RAP-10 podremos añadir nuestra propia voz a los ficheros MIDI que creemos. Junto con *DO-RE-MIX* se suministra una utilidad llamada Jukebox, que nos permitirá seleccionar varias canciones para su reproducción continuada, de forma aleatoria, repitiéndose, etcétera (igual que un reproductor de CDs). Acompañando a esta pequeña aplicación también se instalan un gran número de ficheros MIDI de ejemplo y de bastante calidad.



La musica «clasica» tampoco está reñida con este tipo de programas. Melómanos, abstenerse.

Una herramienta de creación musical como *DO-RE-MIX* tiene un público muy amplio, desde los más jóvenes hasta la mayoría de adultos (futuros músicos y músicos frustrados). Los más jóvenes en concreto (niños), tienen en este programa una fantástica herramienta creativa, que les permitirá dar rienda suelta a su imaginación. La confianza que pueden llegar a conseguir de bien seguro servirá para abrir a más de uno las puertas del mundo de la música.

DO, RE, MIX
PC 7.600 Ptas. 386SX
4Mb <4Mb Win 3.1
Roland Computer Music & Multimedia, (93) 308 10 00

Juan Lesán

DAYS OF RAGE

Somos un fotógrafo *freelance* con 72 fotografías de Beirut en cartera, tomadas entre 1982 y 1985. ¿Qué haremos con ellas? Un CD-ROM. En realidad, hay más cosas aparte de viejas fotos en este disco. El interfaz es claro y elegante. Hay dos ensayos correctos sobre la sociedad del Beirut de aquellos años y un glosario de las facciones existentes. También es posible ejecutarlo como pase de diapositivas, con los ensayos narrándose de fondo. Este enfoque ya es muy conocido, aunque necesita más contenido y sensación de documental para ser algo más que una simple revista de sala de espera.



DAYS OF RAGE
PC 10.000 Ptas. 486SX/25
4Mb <1Mb Win 3.1
Multimedia Solutions
07 44 1132 342 528
MAC 10.000 Ptas. 68030
4Mb <1Mb Sys 7.0
Multimedia Solutions
07 44 1132 342 528



GS

SER O NO SER, ÉSTA ES LA CUESTIÓN

Más Bardo en CD-ROM. Me gusta la simplicidad en la multimedia, pero éste lo es demasiado. Es la mínima expresión de producción multimedia. La calidad de la información es razonable, ya que se acompaña de algunos vídeos buenos (en total, una hora), filmados en Strattford y Londres. Sin embargo, aunque hay ocho sonetos completos, solamente incluye resúmenes de las obras. Consideramos que la inclusión del texto completo de las 37 obras habría ocupado muy poco espacio, que además le sobra.

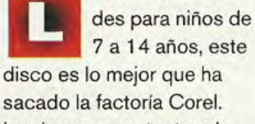


DISCOVERING SHAKESPEARE
PC 3.600 Ptas. 486DX/33
8Mb 2Mb Win 3.1
IVI Publishing
07 1 1 800 432 1332
MAC 3.600 Ptas. 68020
4Mb <1Mb Sys 7.1
IVI Publishing
07 1 1 800 432 1332



CM

AVENTURAS PARA NIÑOS



Lleno de actividades para niños de 7 a 14 años, este disco es lo mejor que ha sacado la factoría Corel. Los juegos son tanto educativos (como reconocimiento de formas) como creativos (como la sección «haga su propio vídeo»). El interfaz a veces es confuso, aunque los resultados son muy satisfactorios. Realmente entretendrá a los niños durante horas.



ADVENTURES WITH EDISON
PC £34.08 486DX/33
8Mb 13Mb Win 3.1
Computer 2000
(93) 499 91 11



CM

TÍTULOS

SÓLO PARA MENTES DESPIERTAS

¿Tiene algún niño prodigio en casa? Deje que practique con este juego

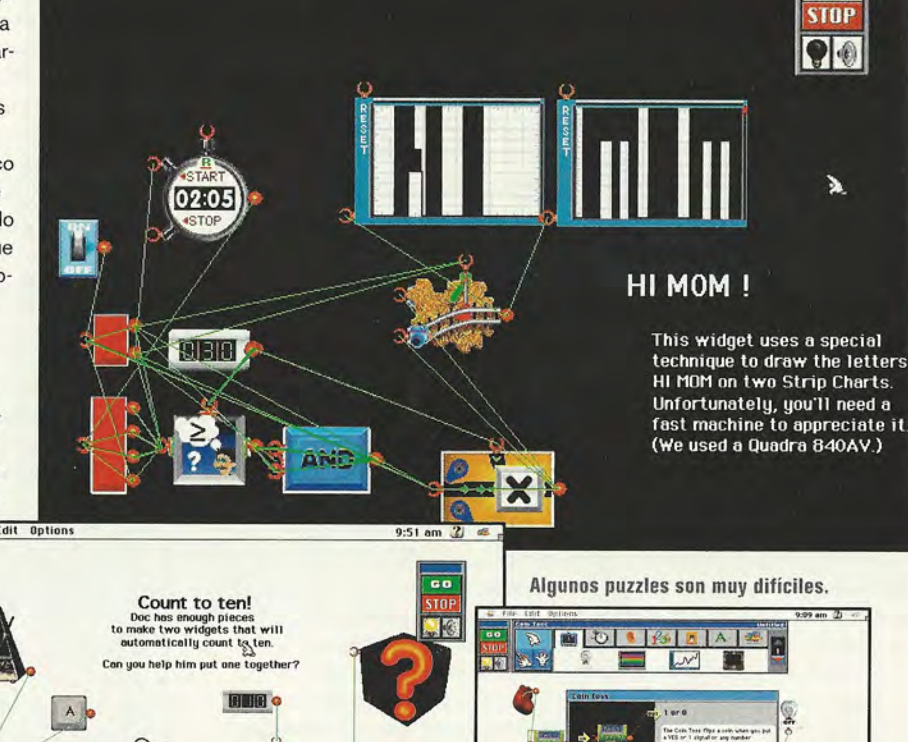
Hay niños a quienes los Reyes les traen una radio y la escuchan. Otros, sin embargo, le habrán sacado la tapa con un destornillador antes incluso de conectarla. *Widget Workshop* está dirigido a estos últimos. Una cueva de Aladino de herramientas, juguetes y artefactos y un sinfín de piezas de repuesto que garantiza la satisfacción del más inquieto de los superdotados.

Se ambienta en el laboratorio de un científico (loco), y la idea es construir dispositivos a base de unir elementos y piezas del taller. ¿Un martillo para romper una nuez? No en este juego, ya que está pensado para la gente que lanzaría una moneda al aire para generar un número aleatorio, enviaría un cohete a la Luna, haría maullar un gato o encendería una bombilla.

Dirigido a las edades de ocho o más años, *Widget Workshop* son lecciones muy bien disimuladas de programación básica y lógica. En efecto, mientras creemos estar jugando con un columpio de jardín, en realidad estamos aprendiendo la relación existente entre altura, peso y gravedad. De modo similar, al construir un espectáculo de luces jugando con los colores rojo, verde y azul, de hecho estamos comprendiendo la percepción del color en el ojo humano.

Para empezar, un experimento basta con arrastrar un objeto de la paleta a todo color del disco hacia el taller. Al pasar el cursor por encima se nos indica su nombre. Si hacemos doble clic en ellos, obtenemos una explicación de qué es, cómo funciona y cómo adaptarlo a nuestras necesidades. Para empezar, hay que conectar un interruptor, o bien pulsar un corazón humano gigantesco. A esto le conectamos una serie de temporizadores, ecuaciones matemáticas (desde sumas y restas hasta puertas lógicas sofisticadas), lanzamiento de monedas, metrónomos y cámaras de gravedad, por medio de enlaces, cortes y comandos de ratón y teclado, y acabamos con algo en pantalla, como una bombilla que se enciende.

La diversión no acaba aquí. Una vez empezamos a percibir de qué se trata y a entender el significado de cada objeto como parte de la ecuación visual, podemos dirigirnos a la sección de puzzles. Su complejidad es variable, desde los más sencillos «¿qué elemento falta?» hasta ejercicios físicos increíblemente confusos. La pequeñez del taller no facilita las cosas, ya que obliga a mover constantemente la paleta flotante por toda la pantalla para poder leer las instrucciones antes de empezar.



Algunos puzzles son muy difíciles.

Los puzzles sencillos son los mejores.

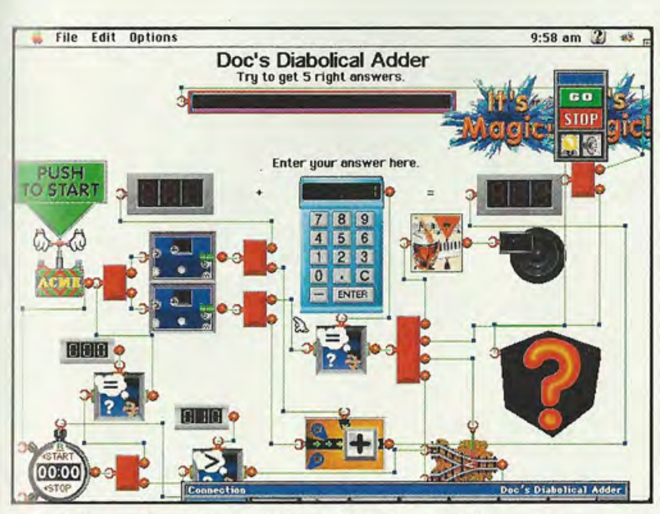
El lanzamiento de monedas sirve para ilustrar la lógica binaria.

No sólo sirve para resolver funciones matemáticas complejas, sino para demostrar también nuestra locura...



Algunos componentes no se encuentran en la realidad.





El taller queda saturado en los problemas complejos.

Sin embargo, este CD es muy imaginativo y bien llevado a la práctica; se esfuerza en añadir atractivo a todos los conceptos áridos que trata. En efecto, antes de cargar el CD, los niños ya encuentran una colección de juguetes en la caja, todos tan valiosos como el propio software. Por ejemplo, hay una peonza que introduce el concepto de las ilusiones ópticas, y una lupa para experimentar con rayos de luces. Incluso hay un manual de actividades a hacer, conduciéndonos paso a paso por todo un catálogo de experimentos absorbentes y educativos.

En teoría, *Widget Workshop* es una herramienta científica muy rica, pero en la práctica deja algo que desear. Incluso los adultos no especializados quedarán aturdidos por la complejidad de la presentación, por lo que la naturaleza inquisitiva de los niños necesitará del ánimo y la supervisión de los adultos.

WIDGET WORKSHOP

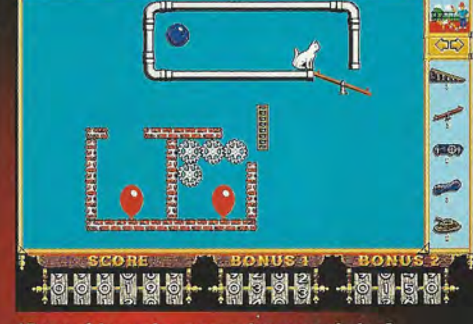
PC 6.000 Ptas.	386/25	
4Mb	1Mb	Win 3.1
Maxis 07 44 1714 902 333		
MAC 6.000 Ptas.	68030	
4Mb	1Mb	Sys 6.0.7
Maxis 07 44 1714 902 333		



Emma Drew

Más Máquinas...

Widget Workshop es muy parecido a un juego existente: *The Even More Incredible Machine* de Sierra. Este juego (porque de eso se trata) lo intenta desde otro punto de vista. También hay que resolver puzzles, pero los objetos son menos científicos y más mundanos: bolas de bolera, gatos, velas, y muchos más. Mientras que *Widget Workshop* intenta educar entreteniendo, este juego busca primero entretener mientras se realiza un buen trabajo de exploración de los fundamentos físicos. De usted depende decidir cuál de los dos enfoques prefiere.



¿Por qué los gatos no pueden coger bolas?

THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

PC 8.000 Ptas.	386SX	
1Mb	1.2Mb	DOS
Sierra 07 44 1734 303 322		

HOW MANY BUGS IN A BOX?

RECOMENDADO CD-ROM LA REVISTA RECOMENDADO

Éste es un programa sencillo y decepcionante para niños de tres a seis años, en el que se ha trabajado bastante. La sencillez es lo que más predomina, y sus gráficos son divertidos e incluye algunas canciones muy buenas. Este «cuento» para aprender a contar se ha adaptado de un libro que nos conduce por los números uno a diez a base de contar figuras en una caja. También se han incluido otros juegos para contar más genuinos y mejor estructurados. En todo caso, gustará a sus niños.



CM

HOW MANY BUGS IN A BOX?

PC 6.000 Ptas.	486/25	
4Mb	<1Mb	Win 3.1
Ablac 07 44 1626 332 233		

OREGON TRAIL II

Es una aventura interactiva en la que cruzamos América e intentamos gestionar nuestros recursos, comerciar con la gente y meter a todo el mundo en nuestro vagón de tren. Es un programa muy sencillo, y yo lo completé en un par de horas. No demasiada acción, por lo tanto, y puede llegar a aburrir. No es la clase de programa al que regresaremos.



OREGON TRAIL II

PC 4.000 Ptas.	486	
8Mb	12Mb	Win 3.1
Iona Software 07 44 1812 969 454		
MAC 4.000 Ptas.	68030	
5Mb	12Mb	Sys 7.1
Iona Software 07 44 1812 969 454		



CM

WHERE'S WALDO? AT THE CIRCUS

Basado en los libros famosos, en este disco hay que encontrar a Waldo, oculto en imágenes muy bien detalladas y otros puzzles. Una narración nos introduce la búsqueda del silbato del Ring Master, pero una vez completado el juego y vuelto a empezar, Waldo está en los mismos lugares que antes. Ello implica que es un producto estrictamente de un solo uso, y que la novedad desaparece tras el primer juego. Realmente se podría haber hecho con un poco más de imaginación.





CM

WHERE'S WALDO? AT THE CIRCUS

PC 8.000 Ptas.	486/33	
8Mb	5Mb	Win 3.1
Warner Interactive 07 44 1713 914 315		



Casper Un Fantasma que no asusta

¡Huu! Aquí está el simpático fantasma Casper en un cuento interactivo

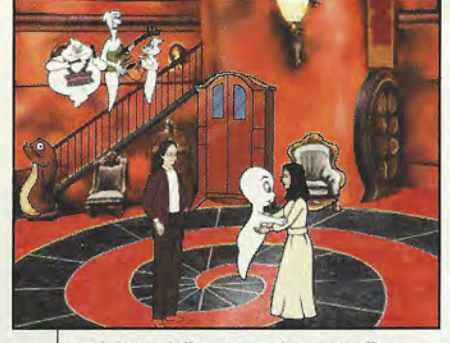


Casper descubre que los fantasmas no asustan a todo el mundo.

Fatso de nombre, Fatso por naturaleza.

Casper Brainy Book es el cuento interactivo de la famosísima película *Casper*. El desarrollador americano Knowledge Adventure afirma que enseña cerca de mil quinientas palabras. Quizás sí, aunque muchos niños ni se darán cuenta, ya que Casper está repleto de diversión, animaciones, zonas activas imaginativas y tres juegos a encontrar y jugar.

La historia es muy obvia. El intrépido Dr. Harvey, un hombre «inteligente a pesar de su cara roja», y su hija Kat llegan a una casa encantada. Kat se hace amiga de Casper, el fantasma que quiere ser humano, mientras que el doctor se las ve con los parientes de Casper, y acaba trágicamente convertido en un fantasma. Por supuesto, es un cuento, y tiene un final feliz.



Mi dinero está en el paraguas.

Casper realmente es un cuento electrónico muy normal: empieza con una pantalla de apertura sencilla que ofrece ayuda si es necesario. A medida que los usuarios exploran la casa junto a la intrépida Kat, cada página del cuento muestra una animación breve, aunque muy bien dibujada, y narra en voz alta el texto que aparece. Si pasamos página, obtenemos otra animación breve, por lo que el progreso en este cuento no es tan entrecortado como en muchos otros libros electrónicos.

...y vivieron felices y comieron perdices

Una vez leído el texto en pantalla de una página concreta, tenemos libertad para explorar los secretos de cada escena, mientras se oyen muchos ruidos misteriosos que invitan a hacerlo. Como es de esperar, el cuento está lleno de fantasmas en los muebles y golpes de puertas, pero también encontramos un osito deambulante, un gato eléctrico, una rata expansiva, serpientes que salen de urnas y mucho más. Algunos efectos son nuevos, otros ya son tradicionales en este tipo de cuentos (el ojo de la escalera, por ejemplo, como todos los buenos ojos de escalera, interpreta una melodía, en este caso «When the Saints Come Marching In»).

Hay que encontrar tres puzzles: un rompecabezas que cuando se soluciona muestra un vídeo de la película; un juego de construcción de palabras al estilo *Tetris*, con el que lograremos sacar a Casper de la barbacoa de sus parientes (debo decir que no lo logré); y una versión del juego de naipes *Pairs*.

Para hallar estos juegos hay que encontrar claves ocultas en las páginas del cuento y pulsar en el portal adecuado.

A veces ocurren cosas inesperadas en el texto. Al pulsar en el lugar correcto se convierte en cirílico. Al volver a hacer clic en otro lugar correcto, se codifica. También podemos hacer que algunas arañas rapelen desde las palabras o que se balanceen de las lámparas.

Casper se puede configurar para distintos grupos de edades: de cuatro a cinco, seis a siete, ocho o más años. Con ello se ajusta el nivel por omisión en cada juego, aunque se pueden cambiar en cualquier instante mediante los controles en pantalla.

Con puzzles a encontrar y jugar, y suficientes zonas activas como para no encontrarlas todas la primera vez, Casper seguirá siendo interesante tras la primera lectura. A los más pequeños les gustará por las mismas razones que les gustó la película. Es un fantasma en un cuento de fantasmas que no asusta nada.



Caroline Bassett

CASPER BRAINY BOOK

PC 6.000 Ptas.		486/25
4Mb	4.5Mb	Win 3.1
Random House 07 44 1719 739 000		
MAC 6.000 Ptas.		68030
1Mb	<1Mb	Sys 7.0
Random House 07 44 1719 739 000		



TíTuLoS

EL DICCIONARIO REDONDO

Carmen del Rincón opina que a la Real Academia Española le ha salido un diccionario redondo.

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA
VIGÉSIMA PRIMERA EDICIÓN

EL interfaz nos remite a la imagen del diccionario impreso.

Para algunos amigos, entusiasmados con las nuevas posibilidades que ofrecían sus recien estrenados lectores de CD-ROM, la inexistencia, hasta hace unos meses, de un diccionario de español en disco óptico les parecía fuera de toda lógica, teniendo en cuenta que la capacidad de almacenamiento y de acceso a la información, y la búsqueda automática de palabras, hacían del CD-ROM el formato idóneo para un diccionario.

azul.
2. [adj.]V. **caparrosa, ceniza, lengua, libro, ma... príncipe, sangre, trigo, zorro azul.**
3. [adj.]*Quím.* V. **vitriolo azul.**
4. [adj.]*Amér.* V. **diablos azules.**
5. m. El cielo, el espacio. Ú. m. en lenguaje poético.

celeste.
1. El más claro.

de cobalto.
1. Materia colorante muy usada en la pintura, que resulta de calcinar una mezcla de alúmina y fosfato de cobalto.

de mar.
1. El de matiz más oscuro parecido al que suelen tener las aguas del mar.

de montaña.
1. Carbonato de cobre natural.

Azul celeste, azul cobalto, azul de mar...¿qué diferencias existen entre todos estos azules?

Si bien las suyas no eran unas quejas vehementes, ni tampoco demasiado argumentadas, daban por entendido que esto mismo se le debería haber ocurrido a alguien antes que a ellos.

Para entonces, las materias grises de los famosos "sillones de la Academia" ya habían rumiado bien esta idea y, de la mano de la editorial Espasa Calpe, ya estaba a punto la salida al mercado de la vigésima primera edición del Diccionario de la Lengua Española en CD-ROM. En octubre de este año fue presentado a la prensa.

La Real Academia (Reales Academias hay otras, pero ésta es la más antigua de todas) que limpia, brilla y da explendor a la lengua española desde octubre de 1714 -año en que fue fundada por Felipe V, primer rey Borbón de España-, se sube así al carro de la modernidad, al ser la primera corporación que edita un diccionario interactivo de la lengua española.

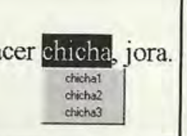
La voluntad que guía a este diccionario es regular con eficacia el habla del pueblo hispano y, lejos de querer convertirse en una especie de enciclopedia abreviada, la edición pretende recoger y hacer buen uso de los términos habituales. Siguiendo esta premisa se han reunido un total de 83.014 vocablos utilizados diariamente en la prensa y en la conversación culta, que proporcionan 180.906 definiciones a las que se puede acceder de manera directa por más de 2 millones de voces.

Los principales atractivos de esta versión en CD-ROM del Diccionario de la Lengua Española son, entre otros, las más de 37.000 remisiones automáticas, palabras destacadas en rojo en una definición, que nos conducen directamente a ese nuevo registro, y los más de 1.500.000 saltos hipertextuales que agilizan el proceso de localización de información y nos hacen realmente interesante trabajar con el diccionario. Junto a ellos, lo más destacable de este disco es la multitud de formas de búsqueda y clasificación que contiene.

sora.

De or. aimara.

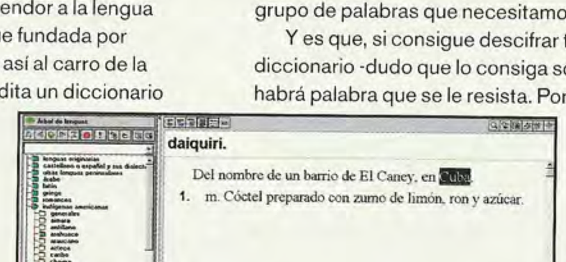
1. f. ant. Maíz germinado para hacer chicha, jora.



Al español han llegado palabras de al menos 29 pueblos indígenas americanos.

En los diccionarios tradicionales todo va bien cuando se trata de localizar una palabra por orden alfabético. Pero, ¿y si se trata de encontrar una palabra de la que sólo conocemos su significado? En estos casos, contamos en este CD-ROM con la inestimable ayuda de la "Búsqueda Múltiple". Por medio de operadores lógicos podremos conseguir acotar la voz que estábamos buscando. Escribo *muro y puente* en la caja de consulta y obtengo *barbacana, batería, espolón, ojo* y *pretil.* Si se quiere continuar delimitando puedo escribir *(muro y puente) y no barco,* y elimino unos cuantos términos. De la misma forma, se puede ir combinando operadores hasta encontrar la palabra o el grupo de palabras que necesitamos.

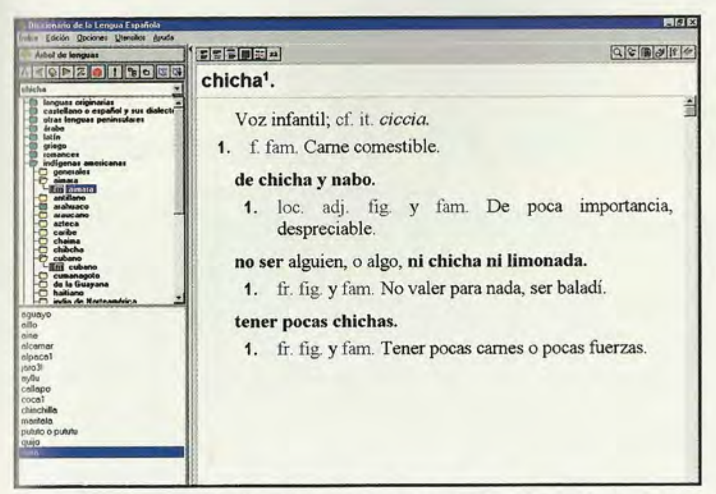
Y es que, si consigue descifrar todas las posibilidades de este diccionario -dudo que lo consiga solo sin leer las instrucciones- no habrá palabra que se le resista. Por medio del uso de comodines podrá hacer consultas ortográficas (cómo se dice *líbido* o *libido, austriaco* o *austríaco, pericarpio* o *pericarpo...*), hallar palabras en las que se da una determinada combinación de letras (con *acht: achatar, cachete, tocho, tochibí...*), acceder a los compuestos y derivados de una palabra (*frío, resfriado, calosfrío, friuleno...*), localizar los que contengan una desinencia, una raíz; o bien jugar con los anagramas, ¿se acuerdan de *Roma* y *amor...*?, pues ahora compliquese un poco más la vida con ejemplos como *trapecio* y *proteica*.



La información etimológica es de lo más instructiva. Un ejemplo, el daiquiri toma su nombre del barrio de Cuba de donde procede.

Y si lo que le interesan son las rimas, tendrá en el Diccionario Inverso a su aliado: introduzca en la caja de consultas la secuencia *triz* y la lista le ofrecerá el siguiente conjunto de palabras: *pecatriz, atractriz, motriz...* aunque ¿a quién se le puede ocurrir hacer rimar *locomotriz* con *osculatriz* ?

En este diccionario es fundamental la información que ofrecen las abreviaturas y otras marcas sobre la etimología,(¿sabía que la palabra *tiquismiquis* proviene del latín macarrónico *tichi michi* ,y que *jazmín* y *azul* tiene su origen en las palabras persas *yasimin* y



Si pulsamos sobre la palabra en rojo se nos remite automáticamente a sus definiciones.

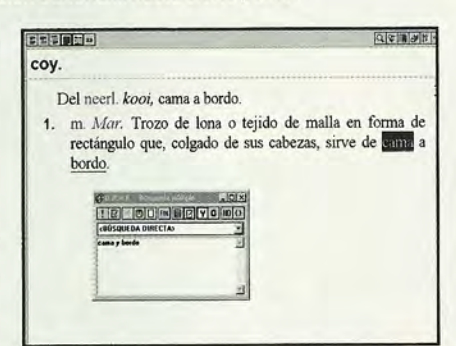
lazurd ?) las categorías gramaticales, ámbito geográfico, disciplinas y profesiones, y, en un nivel más avanzado, la vigencia de la palabra, la intención con que se utiliza, cuestiones acerca de su formación, solidaridades léxicas... .

Para las personas de natural curioso el índice de abreviaturas y marcas les ofrecerá horas de instructivo entretenimiento.

Además de estas posibilidades, el programa opera a través de búsquedas de formas complejas, la parte más interesante para los amantes de los refranes y usuarios habituales de citas, en la que a partir de una palabra, por ejemplo *agua*, se acceden a expresiones tanta raigumbre como *llevar alguien el agua a su molino, no hallar agua en la mar, sacar agua de las piedras, sin decir agua va, tan claro como el agua, tener el agua al cuello....*

Agilidad de consulta, decenas de herramientas con las que podemos interactuar y un interfaz atractivo, que podemos manejar según nuestros gustos y necesidades, hacen de este CD-ROM una revolución editorial... hasta cierto punto.

Los textos de este disco, principal aliciente de la obra, los encontramos en la versión impresa, que podemos adquirir por unas 15.000 pesetas menos. Además, los usuarios de ordenadores Macintosh han sido totalmente marginados en esta versión no compatible. Así que, o bajan los precios del CD-ROM y lo editan para Mac o nunca llegará a ser ésta una revolución popular. Si así sucede, el objetivo de acercar la lengua española a los ciudadanos se habrá cumplido.



Vamos a ver las elegantes expresiones que aparecen con la palabra *margarita*.



Carmen del Rincón

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA
PC 19.500 pts. 386/25
4Mb <5Mb Win 3.1
Espasa Calpe 358 96 89

THE ESCAPE OF MARVIN THE APE



Este es el primer cuento interactivo de la factoría Penguin (Penguin Electronic), y muy decepcionante. De esta editorial de gran prestigio esperaba algo más que páginas de un cuento con zonas activas en pantalla. Da la sensación de que el original era un cuento muy bueno, pero el disco es muy lento, mal llevado a la práctica, y a veces con errores. Incluye un par de juegos sencillos y una caja de pinturas, pero nada del otro mundo. Mi consejo es olvidarse del disco y comprar el libro.

THE ESCAPE OF MARVIN THE APE
PC 6.000 Ptas. 486
4Mb <1Mb Win 3.1
Asymetrix
07 44 0800 716 957



CM

READING BLASTER



Éste es un clásico ejemplo de cómo el elemento lúdico en un título de eduentretenimiento oscurece la educación. Hay algo a aprender, pero está tan escondido, que es inútil. El problema principal (lo que debería ser una ventaja) es que para completar los juegos (plataforma, de tiros, etcétera) hay que responder preguntas correctamente. Aunque este principio es válido, aquí no se ha implementado bien, y las respuestas incorrectas conducen a la frustración. También se recomiendan 8Mb de RAM y 256 colores, con lo que los gráficos no son tan perezosos

CM

READING BLASTER
PC 7.000 Ptas. 486/25
4Mb <1Mb Win 3.1
Ablac 07 44 1626 332 233

OTROS TÍTULOS...

Este mes también se ha publicado **Digby's Adventures** y **The Cat Came Back** de CentreGold, ambos desarrollados por Sanctuary Woods (CentreSoft 07 44 1216 253 302).

Digby's Adventures es un cuento americano inverosímil y nauseabundo, y una colección de juegos. Lo presenta la versión en dibujos animados de Shelly Duvall (coprotagonista junto a Jack Nicholson en *El resplandor*, aunque aquí se acaba el parecido).

The Cat Came Back es una nueva versión de un disco que ya apareció hace un año. Es un paquete con un cuento y con música, que difícilmente avanza y afina. El precio ha bajado, aunque ofrece las limitaciones de algo desarrollado un año atrás. No recomendados.

VIDEODROME

CD + = ?

CD Plus está en marcha, pero, ¿vale la pena?, se pregunta Mat Toor



El mes próximo ya tendremos los primeros CDs musicales mejorados que cumplen el estándar oficial CD Plus «libro azul».

Los primeros títulos seguramente serán los de Sony Music Entertainment, que piensa lanzar cuatro álbumes CD+ el 4 de octubre en los EE.UU.: Bob Dylan Greatest Hits Volume 3, «Merry Christmas» de Maria Carey, «Jar of Flies» de Alice in Chains, y «Dulcinea» de Toad The Wet Sprocket.

Los ejecutivos con traje Armani piensan que es una situación ventajosa. «Los artistas ganan un medio adicional de expresión, y los usuarios tienen acceso a un mundo completamente nuevo», comentaba Fred Ehrlich, de Sony Music VP.

Todo dependerá del precio que pongan las discográficas a sus productos. Se dice que en los EE.UU. se premiará sensiblemente la adquisición de títulos CD Plus sobre los CD Audio estándar, aunque el contenido de los mismos lo determinará el mercado. Los títulos de Sony estarán entre las 2.000 y 2.750 pesetas (en los EE.UU.), cifras que lo más probable es que se dupliquen aquí. Si es así, CD Plus tendrá dificultades para acceder al mercado de masas.

Al fin y al cabo, lo único que se obtiene a cambio de este incremento son unas cuantas pantallas de menú bonitas, las letras, alguna biografía y un par de vídeos QuickTime, lo cual implica estar ante el ordenador en vez de tumbado en el sofá.

Tony Wilson, fundador de la discográfica Factory y reencarnado como gurú de la multimedia, compara el CD Plus con «el regreso de las portadas de los discos». Es una buena metáfora del valor fugaz del contenido multimedia de los CDs mejorados. Pero, ¿verdad que las discográficas no cobraban nada extra por las portadas de los discos?

PUNTUACIÓN Todos los títulos de esta sección reciben una puntuación de cero a cinco discos según sus características de funcionamiento y uso que hacen de la multimedia.

Las fichas técnicas de los productos contienen las especificaciones mínimas tal y como las determina el editor. Si el disco está disponible en varias plataformas se informa de todas junto con el precio, el procesador y los requisitos de memoria RAM, la cantidad de espacio en el disco duro que se necesita para instalar los archivos y el sistema operativo (Windows 3.1. o lo que sea) necesario para que funcione. Todos los requisitos no habituales como los lectores de cuádruple velocidad, millones de colores, etcétera se destacan cuando es necesario.

PC	PC/MAC etc.	Plataforma
Ptas.	6.300 Ptas.	Precio (Iva incluido)
CPU	486SX/25	Procesador
RAM	8Mb	RAM
HD	16Mb	Espacio en el disco duro
OS	Win 95	Sistema operativo

Requisitos especiales

VideoCD es una multiplataforma estándar sólo si se dispone de la máquina adecuada: un cartucho de vídeo digital en un CD-i, una tarjeta MPEG compatible "White book" en un PC multimedia (como Real Magic Lite de Sigma) y un lector de CD-ROM. Para cualquier duda contacte con Silica Systems al telf. 07 44 1813 091 111. Desgraciadamente los propietarios de 3DO aún están esperando su opción MPEG.

VIDEODROME

Zion Train

Cielos, aquí hay un CD-ROM con una hoja de marihuana grabada en su caja marrón! Aunque nunca haya escuchado a este nuevo grupo de reggae, este disco parece prometedor.

Zion Train se define a sí mismo como un «CD-ROM de fantasía hogareña». Esto significa dos cosas: primero, que está íntimamente relacionado con el último álbum del grupo *Home-grown Fantasy*, y segundo, que es bastante amplio y un poco surrealista. Hay un extraño potaje de música, política y fantasía, con gráficos que van desde la realidad virtual (la casa en el árbol) hasta lo virtualmente ilegible (mire la pantalla Sump Oil).

El interfaz principal es una hoja puntiaguda brillante con los colores del arco iris (no busque esta hoja en la bandera canadiense). Al hacer clic en cualquier extremidad vamos a distintos lugares. Una secuencia aérea, soberbia y generada por ordenador, hacia la Treehouse Gallery hace suponer la llegada de un mundo RV, pero en lugar de ello nos encontramos con una colección de fotografías políticas contemporáneas y texto: *squatters*, manifestantes, tumultos y mucha polémica en torno al Criminal Justice Act.

Otra punta de la hoja nos conduce a la pantalla central de Zion Train, en la que se ve una escuela de peces nadadores, uno de tantos montajes a lo Monthy Pyton. Al pulsar un pez, nos encontraremos luchando con fragmentos sonoros de Jamie Red (el que inventó el estilo gráfico punk de los Sex Pistols) que se acoplan entre sí para formar una entrevista. Un clic en el TV sumergido y, evidentemente, tenemos los vídeos: dos versiones de «Get Ready» (una acústica) y «Dance of Life». Todas son películas relajantes y encantadoras filmadas en un bosque.

Otra punta de la hoja nos conduce a una oreja humana que a su vez nos lleva hasta la Zion Train Academy, una mezcolanza de información relativa a estilos musicales e instrumentos. La pantalla That Sump Oil trata del ruido industrial, una de las influencias de Train.

Zion Train está lleno de realidades: ecorrealidades (cortesía de grupos como Greenpeace o Friends of the Earth), realidades de agitación política, realidades musicales, realidades sobre la marihuana (la lectura de «Hemp Resource» es fascinante), y realidades varias. Estas realidades adornan el paquete, aparecen con cada acceso a una pantalla, e incluso poseen su propia punta en la hoja. Una realidad que falta, sin embargo, es cómo navegar por todo este brebaje; sin duda se trata de «pulsar y explorar», y algo tiene que ver la hoja de la caja. Realmente, el equipo de programación y diseño ha sustituido la «cola refrescante» por el «tabaco exótico» como estimulante.

El CD-ROM de Zion Train no es un CD cualquiera, y no debido a que sea la primera vez que se combina reggae y multimedia. Es político sin ser partidista, artístico sin ser artificioso, y la música es suave por naturaleza. El material y la presentación es lo suficientemente variada como para mantener la curiosidad, y da la sensación meliflua de que digitalmente logra evocar los efectos de la hierba. ¡Ah!, y también incluye una sección con clips de sonido e imágenes para su libre uso. Incluso es posible navegar por las páginas Web de Train sin estar en la red.

Hay algo enfermizo en esta página central.



La mesa de mezclas de Zion Train. ¿Y los Rizlas?

¡¿El icono «Masturbation» conduce aquí?!

El club de fans de Michael Howard celebra su encuentro inaugural.

¿Qué botón pulsar primero...?

ZION TRAIN		
PC 2.000 Ptas.	386/40	
4Mb	0Mb	Win 3.1
China Records		
07 44 1817 429 999		
MAC 2.000 Ptas.	68020	
4Mb	0Mb	Sys 7.0
China Records		
07 44 1817 429 999		



Herbert Wright

La cubierta del disco posee una dedicatoria interactiva...

Las guitarras de Vini (arriba), y la galería de arte de Steve Wallace (derecha).

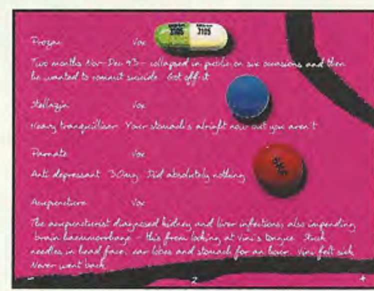
Sexo y Muerte
The Durutti Column

Hablar de The Durutti Column es hacerlo básicamente de su guitarrista virtuoso Vini Reilly, proveedor de música tan profunda y aterciopelada como una jarra de miel. El álbum del grupo aparecido en noviembre corresponde a la versión en vinilo del lanzamiento del mes anterior en CD mejorado, un CD Plus (multisesión) para PC y uno pista uno (no reproducible) para Mac (que consumen unos inmensos 35Mb de espacio en disco duro).



«Me llamo Vini, y soy muy mental...»

Sus copiosas informaciones descoordinadas esconden la elegancia visual y la facilidad de acceso a *Sex and Death*. Son más que unas prometedoras «notas de cubierta»; sí, cada pista posee sus propias notas generales, a menudo con fragmentos narrados, y con las habituales anécdotas sobre el grupo y sus músicos. Pero al acceder a la página central, una imagen curiosa de dos vaqueros con burbujas de texto en francés, nos encontramos con una cuadrícula 3x3 en la que cada cuadrado nos reserva sorpresas apetitosas. El mayor atractivo es la historia de Buenaventura Durruti, un obrero español cuya vida se movió entre el activismo sindical, bandidaje, asesinato y el martirio anarquista final. No parecen edificantes, pero las aventuras reales de Durruti, la certeza leninista de sus pronunciamientos políticos (narrados con un acento poco proletario) y la absurdidad política de la Guerra Civil, son fascinantes. Supera a la Grolier en visión histórica.



Vini desvela su colección Tic-Tac.

El cowboy habla francés en la página de la «*maison*».

En otros lugares podemos encontrar el programa de medicación de Vini, su máquina de las respuestas, fotografías de "Durrutis" tanto revolucionarios como actuales y una galería de arte dedicada a las obras vanguardistas de Steve Wallace. Los hiperenlaces son maravillosos, la escritura del texto, de gran clase, con fondos agradables y, excepto la narración, todo funciona como una seda mientras suena la música.

Lo que nos conduce a la música. La virtuosidad instrumental de Vini se basa mucho en la guitarra clásica española, aunque podemos encontrar muchas otras influencias en sus temas, como en *Beatiful World*, o en *Blue Period*, un *blues* magistral.

Este CD tiene clase (clase media, en realidad), y es un representante sólido de los ROMs musicales de segunda generación, que no proporcionan solamente una buena inversión, sino también buen humor. Y si 35Mb es demasiado espacio de disco duro, también incluye un protector de pantallas que también funciona como controlador de CD. No muy anarquista, pero sí bonito.



Herbert Wright

SEX & DEATH THE DURUTTI COLUMN

PC 3.000 Ptas. 286
8Mb 35Mb Win 95
Factory Too Records
07 44 1618 344 440

MAC 3.000 Ptas. 68020
5Mb 35Mb Sys 7.0
Factory Too Records
07 44 1618 344 440

el guru musical de Manchester

Sex and Death es el primer lanzamiento de la etiqueta Factory Too, de Tony Wilson. Wilson es legendario por la discográfica Factory original, que arrancó en 1979 con Durutti y Joy Division. Diez años más tarde, Wilson se concentró en el descubrimiento de valores en Manchester, como Factory's Happy Mondays, con tal éxito que copó una portada de la revista Time. No obstante, la cosa no fue bien, y Factory desapareció entre deudas y problemas.

De regreso a Londres, se convirtió en un evangelista de la multimedia en la música y fundó una empresa de desarrollo llamada The Book Room. «Es el regreso de las portadas», dice, inexpresivo. «Lo irónico es que regresamos a los 42 minutos de música, como hemos tenido con el vinilo los últimos treinta años».





VIDEODROME

Superdetective en Hollywod 3

¿Mi mirada seductora, o mi risa divertida?

Diez años después del original de 1984, el policía de Detroit Axel Foley regresa a la ciudad. Esta vez deberá vengar el asesinato de su compañero, y la pista le conducirá hasta Wonder World, un parque temático al estilo Disney Land, en el que el personal de seguridad está involucrado en una operación secreta de falsificación camuflada entre las atracciones.



Los críticos se toman la justicia por su parte.



Murphy y el villano en una reunión.

Según parece, Eddie Murphy se embolsó quince millones de dólares por su presencia en esta horrible película, aunque no tiene el ritmo cómico y trepidante de películas como *48 Hours, Trading Places* y el original *Beverly Hills Cop*. En lugar de ello, se pasa el tiempo corriendo o conduciendo por los distintos escenarios intentando superar a Bruce, Arnie y Sly. Además, el director John Landis también sufrió un bajo estado de forma, y ni las escenas de acción de presupuesto alto logran ser emocionantes. El principal problema es el guión. Está lleno de lagunas, falto de desarrollo de los personajes, y ofrece muy pocos canales por los cuales Murphy pueda demostrar su indudable talento cómico. Todo guionista que pretenda que el héroe supuestamente inteligente huya de sus perseguidores malvados agarrando el volante de un Ferris merece ser pasado por las armas. En el frente VideoCD, la cinta máster digital garantiza que la codificación sea brillante, estable y limpia. Hay algunas escenas repletas de acción y de ritmo trepidante en que la imagen se pixeliza un poco, aunque en general la calidad supera la de la versión VHS (que sale a la venta al mismo tiempo). En cualquier caso, las posibilidades de cámara lenta y congelación de imágenes perfectas del VideoCD permitirán a los entusiastas del séptimo arte reconocer a todos los directores a los que Landis convenció para que tomaran parte como figurantes, entre los que se encuentran George Lucas, Joe Danté y John Singleton. Pero aún entonces, 4.600 pesetas son muchas para gastarlas en dos horas de vacío y dos minutos de tonterías «observacionales» novedosas...



BEVERLY HILLS COP 3
VIDEOCD 4.600 Ptas.
Cartucho DV para CD-i
Tarjeta MPEG para MPC/Mac
☎ Philips Media Ibérica (91) 404 22 00
Director John Landis
Protagonistas: Eddie Murphy, Judge Reinhold, Hector Elizondo
Clasificación: Mayores 15
Codificación: Buena

Mat Toor

STAR TREK: THE MOTION PICTURE
VIDEOCD 4.600 Ptas.
Cartucho DV para CD-i
Tarjeta MPEG para MPC/Mac
☎ Philips Media Ibérica (91) 404 22 00
Director : Robert Wise
Protagonistas: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly
Clasificación: [U]
Codificación: Muy buena

La Enterprise pasa la ITV

Star Trek: La Película

Un malvado campo energético extraterrestre avanza hacia la Tierra, destruyéndolo todo a su paso. Sólo el capitán James T. Kirk y la tripulación de la reconstruida nave espacial Enterprise, permanecen firmes entre la humanidad y el Argamedón que responde al nombre de V'Ger...

El atractivo de la serie TV original era la modestia esencial de su ejecución (vestuario sencillo, la «actuación» de Shatner, criaturas extraterrestres de goma, acentos divertidos) y la forma en que retrató el idealismo de los años 60 de los guionistas. Evidentemente, la película explota mucho de este atractivo, aunque el vestuario y los acentos son tan malos como antes, y acaba por ser un ejercicio inútil pero valioso de ciencia ficción.

Un elogio para Phillips, no obstante, por haber encontrado una cinta máster limpia, con una banda sonora Dolby Stereo e imágenes primitivas. En cualquier caso, solamente es para los trekkies más puristas.






Mat Toor

Star Trek IV: El regreso

RECOMENDADO CD-ROM LA REVISTA RECOMENDADO

Es el siglo XXIII y un campo de fuerza extraterrestre malvado está en rumbo de colisión con la Tierra, aniquilándolo todo a su paso. La única forma de salvar al mundo es regresar al San Francisco del 1986 y secuestrar un par de ballenas jorobadas. Más o menos.

Sin duda alguna, la mejor película según los cánones, *Star Trek IV* combina su mensaje ecologista oportuno con un toque de ligereza simpático.

La calidad del vídeo y del sonido es el que se espera cuando los codificadores de Phillips ponen sus manos en un máster digital. El resultado es un vídeoCD que atraerá tanto a los trekkies como a los espectadores en general.



Kirk y Cía. disfrazados en el San Francisco de los años 80.

Mat Toor

STAR TREK IV: THE VOYAGE HOME
VIDEOCD 4.600 Ptas.
Cartucho DV para CD-i
Tarjeta MPEG para MPC/Mac
Phillips Media Ibérica (91) 404 22 00
Director: Leonard Nimoy
Protagonistas: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly
Clasificación: [PG]
Codificación: Muy Buena



Un avión estalla por los aires.

Clear And Present Danger

Podría contarles el argumento de *Clear and Present Danger*, pero no tendría gracia. «Laberíntico» es la palabra que empieza a definir las historias entrelazadas, subargumentos y maniobras políticas maquiavélicas que aparecen en esta adaptación de dos horas de la novela de 600 páginas de Tom Clancy. Baste con decir que el director de la CIA, John Ryan (Ford) tiene problemas: una fuerza especial americana clandestina está causando estragos entre los barones de la droga colombianos, pero la crisis política subsiguiente salpica a la Casa Blanca. Se necesita un hombre duro, y se acude a Ryan; curioso, porque es legal, decente y honrado.



¿Votaría a este hombre?

«Es el más fuerte, ¡vaya usted primero!»

Al final todo se aclara un poco cuando un Ryan magullado y contusionado coloca al presidente ante una comisión de investigación al estilo «Irangate». Mientras tanto, somos obsequiados con algunas secuencias de acción espléndidas y con la obsesión habitual de Clancy por el equipo de alta tecnología. Ford desempeña sus tradicionales rutinas a lo Gary Cooper, e incluso llega a producir uno o dos pasajes ingeniosos, aunque en general es un *thriller* serio, complejo y provocador, nada que ver con los excesos escapistas de *True Lies*.

La calidad del vídeo y del sonido del disco son casi perfectos. Colores vivos y brillantes, largas escenas con buen ritmo, incluso las secuencias de acción están libres de artificiosidad a primera vista. La banda sonora también es impresionante, con una partitura Dolby Pro-Logic que hará poner los pelos de punta e irritar a los vecinos. Que es como debe ser.



Mat Toor

CLEAR AND PRESENT DANGER
VIDEO CD 4.600 Ptas.
Cartucho DV para CD-i
Tarjeta MPEG para MPC/Mac
☎ Philips Media Ibérica (91) 404 22 00
Director: Philip Noyce
Protagonistas: Harrison Ford, James Earl Jones, Willem Dafoe
Clasificación: Mayores 12 años
Codificación: Muy buena

Octopussy

Cuando era pequeño, creía que el mundo se acababa con Roger Moore. ¿Qué estaría pasando por mi cabeza? Este hombre es definitivamente ridículo, y el hecho de que Albert R Broccoli hiciera *Octopussy* más como *Carry On...* que cualquier otra película de Bond no lo hace menos ridículo. El argumento es más o menos el siguiente: 009 es asesinado por unos payasos, Bond investiga, escapa de la muerte millones de veces y dice cosas irónicas e hilarantes como: «¿Una isla llena de mujeres? Discriminación sexual. Tengo que hacerle una visita.» Pero el mejor diálogo proviene de Q, cuando le dice a Bond: «No tengo tiempo para estas niñadas.»





RD

Plataforma VIDEO CD
Cartucho DV para CD-i; tarjeta MPEG para MPC/Mac
Contacto Phillips Media Ibérica (91) 404 22 00
Precio: 3.600 Ptas. aprox.
Clasificación: [PG]
Codificación: Buena

The Hidden II



The Hidden II es una reedición de una de las mejores películas de serie B de los últimos veinte años, y seguramente la única que se basa en un cóctel de sexo, drogas, música a todo volumen, coches rápidos e invasores extraterrestres. *The Hidden II* recrea la fórmula original, y la calidad de la imagen y la banda sonora son de una calidad alta sorprendente: el sonido es totalmente estéreo con una mezcla Dolby Pro-Logic. Pero, en todo caso, es una película de serie B. Diálogos pobres, efectos especiales de cartón piedra y algunos intentos risibles de parodiar la cultura «Rave», harán que tengamos la tentación de pulsar el botón de parada antes de llegar al final.



MT

Plataforma VIDEO CD
Cartucho DV para CD-i; tarjeta MPEG para MPC/Mac
Contacto CD Vision 07 44 1815 030 589
Precio: 3.600 Ptas. aprox.
Clasificación: 18 años
Codificación: Muy Buena

Vida salvaje – Tigres con Bob Hoskins

En lugar de presentarnos sencillamente un grupo de tigres al estilo David Attenborough, este filme opta por un tipo de drama no tan acentuado. Bob Hoskins ocupa el centro del escenario, con los tigres en un segundo plano. Está repleto de cháchara sobre odiseas personales, miedo y respeto. Está bien si se es un fan de Bob Hoskins. Detalles aparte, posee un metraje muy bueno, mejorado con una edición pulcra. Ello permite ilustrar con fuerza las muchas disquisiciones de Bob Hoskins sobre la grandeza y salvajidad de esta bestia rayada. La calidad de la imagen es excelente.



RD

Plataforma VIDEO CD
Cartucho DV para CD-i; tarjeta MPEG para MPC/Mac
Contacto CD Vision 07 44 1815 030 589
Precio: 3.000 Ptas. aprox.
Clasificación: Apto
Codificación: Muy Buena

Vida salvaje – Los Lobos con Timothy Dalton

Funciona mejor que la caza de tigres de Bob Hoskins, ya que Dalton no es una figura tan familiar. Se tiene la sensación real de estar a campo abierto en Montana, Alaska y Canadá, no observándolo cómodamente desde un autobús conducido por alguien que está comparándolo constantemente con cosas más familiares de la ciudad. Dalton consigue realmente ponerse en la piel de estos cuadrúpedos árticos y acaba aullando a la Luna. En cuanto a los lobos, aprendemos que son inofensivos para el hombre, a menos que estén muy rabiosos. Lamentablemente, a la inversa no es del todo cierto

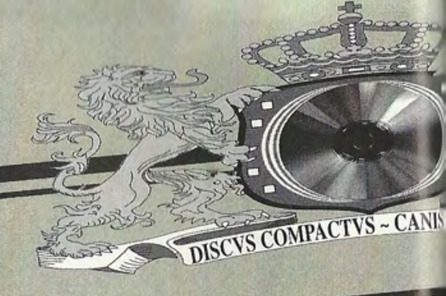




RD

Plataforma VIDEO CD
Cartucho DV para CD-i; tarjeta MPEG para MPC/Mac
Contacto CD Vision 07 44 1815 030 589
Precio: 3.000 Ptas. aprox.
Clasificación: Apto
Codificación: Buena





THE TIMES R

9 NOVEMBE

No 8,919

¡El Magnate M



N CD-ROM

Price £1

ltimedia!

MURDOCH SE PASA AL CD-ROM

Los tiempos cambian del papel al plástico, mientras News International descubre a su primer consumidor de CD-ROMs multimedia. ¡Lea todo al respecto!

por Robert Dwek

Cuando su grupo de comunicación estaba casi paralizado por la recesión, hace unos pocos años, Rupert Murdoch nació de nuevo. No sólo como cristiano o como ciudadano norteamericano (fueron claramente prácticas de cosmética para agradar a las masas). No, el entusiasmo real por nacer de nuevo, la deslumbrante luz blanca que atravesó su canosa vertiente australiana, fue el resultado de algo más profundo que la nacionalidad o la religión. Fue... multimedia.

Murdoch sintió que iba a ser una gran noticia, mayor incluso que el juicio a O. J. Simpson, que sus diarios y cadenas de televisión han cubierto de forma tan exhaustiva. Para ello hizo tratos de unos diez millones en una semana con gigantes de compañías telefónicas, de software y de entretenimiento; para asegurar que News Corp, la gran compañía que todavía era propiedad de su familia, estaría allí con Time Warner y Disney.

Cuando no estaba haciendo tratos, Murdoch realizaba declaraciones y pronunciaba una importante conferencia sobre el impacto de este cambio tecnológico sin precedentes. Ahora, por fin, los primeros frutos del trabajo reciente de Murdoch han podido ser cosechados y, con ellos, no duda en creer, la primera de las respuestas vigorosas a la acusación de que es un bocazas. Un expositor en la muestra ECTS, en el Olympia de Londres, mostraba un impresionante abanico de títulos multimedia de inminente aparición, procedentes de la factoría Murdoch. Su división de edición de libros, Harper Collins, es la rama multimedia más desarrollada de News Corp, con la eclosión de una serie de títulos de CD-ROM (ver recuadro).

Mucho más intrigante fue el despliegue de productos de News Multimedia, una compañía que se estableció recientemente para explotar los intereses de Murdoch en periódicos británicos, sobre todo *The Times* y *The Sunday Times*.

News Multimedia es el resultado concreto de una fusión de Murdoch que parece haberse construido sobre bases bastante inestables. En 1990 News International, que vela por los intereses de Murdoch en el Reino Unido, se alió con BT (British Telecom) para proporcionar un servicio denominado Campus 2000 para los centros educativos británicos. Por una tasa anual se suministraban por vía telefónica, periódicamente, actualizaciones electrónicas de todos los artículos que habían aparecido en *The Times* y en *The Sunday Times*. En 1993, consciente de que los servicios on-line estaban limitados a este tipo de cliente (pueden ser tremendamente prohibitivos a no ser que estén bien supervisados), News International vendió su participación en Campus 2000 a BT.

▷

Nuestros colegas ingleses compran una licencia para «imprimir» bolsas de plástico

Una revolución en las publicaciones se produjo cuando del playboy millonario y defensor de Oz, Felix Dennis, dio a conocer un nuevo estilo de publicación: el «Bagazine».

Esta destacable innovación combina una publicación en papel a la vieja usanza con lo último en tecnología de cloruro de polivinilo para envolver a las revistas con un sobre o bolsa, de aquí el término «Bagazine» (y es que *bag* significa bolsa en inglés).

Sorprendentemente, este envoltorio en PVC es lo suficientemente fuerte como para guardar muchas cosas más, incluyendo los brillantes discos de cinco pulgadas que algunos eruditos predicen que sustituirán al disco de gramófono.

El primer título en beneficiarse de este sorprendente lanzamiento es CD-ROM LA REVISTA en versión inglesa. El editor inglés Guile Sleezby, de 42 años, espera que tenga un enorme impacto en el mundo de las publicaciones: «Es una revista en una bolsa. Proporciona la conveniencia de una revista junto con la funcionalidad de una bolsa de plástico. ¿Qué más se puede pedir?»

Añade que las futuras «bagazines» podrían incluir otras novedades para atraer al comprador impulsivo. Podría tratarse de regalos, un paquete de Love Hearts y un PC Pentium Multimedia totalmente configurado. «Aunque nuestro editor todavía está trabajando en el acuerdo sobre este último producto», dijo Sleezby. Mientras, los consumidores dan su aprobación a la idea de la Bagazine. «Creo que es fantástico», dijo la señora Edna Nutter, de sesenta y seis años. «¡La revista me cuenta todo sobre los últimos avances multimedia, mientras que la bolsa de PVC es ideal para asfixiar a los gatos que se instalan encima de mis geranios!»

PIC: RETINA



THE TIMES EN CD-ROM

CD-ROMs de News Multimedia

1990: ***The Sunday Times*** **y** ***The Times*** **en CD-ROM. Básicamente adquirido por escuelas, universidades y bibliotecas mediante suscripción (38.000 y 66.000 pesetas al año con actualizaciones trimestrales o 20.000 pesetas en un solo disco). En la actualidad está siendo actualizado con nuevo software.**

OCTUBRE 1993: Changing Times son doce series concebidas sobre todo para los profesores de historia. Explota el poderoso archivo de ***The Times*** **para ilustrar las claves de las diferentes etapas y los acontecimientos, desde los inicios del diario en 1875. Incluye 15.000 artículos y 1.200 fotografías. Precio: 22.000.**

OCTUBRE 1995: Exposures se dirige al mercado de la escuela primaria. Con dos títulos iniciales (*Britain since the 1930s* y *How Things Change*), utiliza fotografías del archivo de *The Times*. Cuatro CD-ROMs más serán distribuidos el próximo año. Precio: 9.900 pesetas (incluye la guía del profesor y un juego de documentos históricos en facsímil).

NOVIEMBRE 1995: The Times Perspectives. Inicialmente una serie de cuatro títulos (*World War I, World War II, Planet Earth: The Story of Environmental Awareness* y *The Women's Rights... The Story So Far*) pero que seguramente aumentará. Está diseñada para ser utilizada según las guías del Currículum Nacional. Perspectives incluye unos 1.500 artículos, 350 fotografías y numerosas filmaciones de noticias Movietone. Concebida inicialmente para los centros educativos británicos, se espera que dará el salto al mercado de la educación doméstica en Gran Bretaña (y posiblemente en Estados Unidos). Cada disco cuesta 13.000 pesetas.

NOVIEMBRE 1995: *Makers Of The Twentieth Century*. Basado en un trabajo en dos partes del *The Sunday Times* (a principios de los 60 y a principios de los 90), se trata de un CD-ROM que describe a 200 modernos autores. Planteado de cara los mercados educativos y de consumo del Reino Unido y de Estados Unidos, es probable que Makers se incluya dentro de alguna serie. Precio:13.000 pesetas.

PRIMAVERA 1996: Enigma. Un híbrido entre educación y entretenimiento, entre una lección de historia y un juego arcade, promete hacer sonar las campanas del mercado multimedia. Precio: 13.000 pesetas.



PRIMAVERA 1996: *Highlights of History* (título en curso). Un resumen por décadas de los acontecimientos más importantes y las personalidades más destacadas de cada período. Ilustrado con filmaciones de noticias Movietone, crónicas radiofónicas y reportajes periodísticos, *Highlights of History* está diseñado para proporcionar una visión contemporánea más que un análisis retrospectivo. Precio: 8.600 pesetas.

Todos los títulos son discos híbridos, válidos para Macintosh y PC.



El mundo de los sentidos (Makers) incluye a creadores de música, películas, comida y arte.

Había hecho versiones en CD-ROM del servicio, disponibles desde 1990, pero en ese momento decidió dedicarle toda su atención.

Bajo el nombre de Times Network Services, la compañía empezó a dar a conocer su producto. Esto empezó en 1993 con el lanzamiento de *Changing Times*, un CD-ROM histórico diseñado para explotar el hecho de que *The Times* posee el archivo de prensa más grande del mundo (se remonta al nacimiento del periódico, en 1785) y el mayor archivo privado de Gran Bretaña.

Pero como el producto original, *Changing Times* era demasiado denso para saltar del duro cliente educativo al tibio abrazo del gran público. Aunque utiliza CD-ROM, esencialmente es bi-media (sólo palabras y fotografías) más que genuinamente multimedia.

Times Network Services renació en 1994 como News Multimedia. Karen Porter, una americana con una gran experiencia en multimedia y en edición (incluyendo algunos trabajos en Bertlesmann y en Time Warner), fue reclutada como jefa ejecutiva y la decisión se tomó para salir del «gueto» educativo.

A principios de este año, no obstante, las cosas iban a toda marcha. Ahora la compañía posee diversos productos multimedia genuinos, preparados para ser lanzados a un confiado público.

Hay dos grandes lanzamientos, preparados para golpear fuerte en noviembre: *The Times Perspectives* y *Makers of the Twentieth Century*. El primero es susceptible de interesar a colegios, universidades y bibliotecas. Pero con su abundante uso de clips Movietone News, Porter cree que las series atraerán a una audiencia mucho más amplia, a largo plazo.

Las series de Makers, que nuevamente utilizan filmaciones en Movietone, marcan una clara ruptura con la base de consumidores existente. Con su origen en un trabajo parcial realizado por *The Sunday Times* a principios de los 90, Makers da un tratamiento totalmente multimedia a los grandes acontecimientos que configuran la historia reciente. El CD-ROM inicial limita su cobertura a unas doscientas personalidades, a diferencia de las mil que aparecen en la versión impresa; pero Porter afirma que hay planes para ampliar el nombre de famosos.

Estos dos productos ayudarán a News Multimedia a calibrar la demanda de un mercado todavía sin explotar. Pero ya tiene planes para ofrecer un nuevo producto mucho más impactante, que en principio debe lanzarse en la primavera de 1996. Se denomina *Enigma*, y Porter lo describe como «una inmersión histórica educativa y entretenida» o, lo que es lo mismo, aprender numerosos hechos mientras se divierte. O, más precisamente, sentirse como si realmente estuviera viviendo en el período histórico que está investigando.

Porter insiste en que *Enigma* será el primero de un tipo de productos diseñado para estimular más sentidos de los que somos conscientes, todo ello basado en algo que ella define como «realivertimiento» (realidad + entretenimiento). Como los demás títulos, servirán para Macintosh y para PC.

A pesar de este deseo de acelerar en el camino hacia el consumidor, News Multimedia se modera cuando se acerca a los presupuestos de márketing. Habrá muy poca publicidad ,«somos demasiado pequeños por



THE TIMES EN CD-ROM

ahora para que valga la pena», pero una gran dosis de relaciones públicas. «Creemos en el valor de las relaciones públicas por encima de la publicidad.»

Mientras que reconoce que News Multimedia no tiene todavía la fuerza del márketing de Microsoft, Porter está convencido de que tiene una mina de oro en potencia en su más famosa fuente de recursos: «*The Times* ha sido el diario de referencia durante mucho, mucho tiempo. Tiene mucha credibilidad y es respetuoso con las opiniones políticas de la gente o sobre el actual propietario.»

Por supuesto, Murdoch no es cualquiera. Pero ha ganado muchos admiradores en la comunidad del márketing por su uso creativo de las promociones cruzadas. ¿Podemos esperar una avalancha de artículos sobre los productos de News Multimedia en la prensa de Murdoch? Bueno, dice Porter, los CD-ROMs serán comentados en *The Times* y *The Sunday Times*. Pero admite que los otros diarios de Murdoch *–Today, The Sun* y *News of the World–* son candidatos poco probables para la promoción cruzada. Los lectores habituales de Bun habrán acudido en tropel en busca de las antenas parabólicas para satélite BSkyB, pero no cabe esperar que salten hasta los CD-ROMs de 11.000 pesetas. Son todavía demasiado misteriosos, demasiado irritables.

Pero, ¿no pueden estos periódicos salir al ciberespacio por su propio pie? ¿No son todavía perfectos discípulos de la nueva era del arte de la realidad y el entretenimiento? Tal vez, admite Porter, pero por el momento no hay «planes específicos» para nada en CD-ROM. Notando decepción, rápidamente añade: «Pero es posible imaginar un producto en la página 3 del *Sun*. Evaluaremos todas las posibilidades a medida que se nos vayan presentando, pero siempre va a haber un cierto equilibrio entre lo que encaja en el mercado británico y lo que tiene un atractivo más amplio.» Después de todo, los modelos desnudos de *Playboy* eran internacionales.

¿Qué hay sobre las conexiones on-line? Habiendo abandonado a su antiguo socio, British Telecom, ¿está reconsiderando News Multimedia el valor de integrar el actual on-line en un estable medio CD-ROM, como están haciendo otros editores multimedia? Después de todo, el servicio on-line de Murdoch, Delphi, va a ser relanzado en primavera con un interfaz lleno de gráficos y fácil de usar.

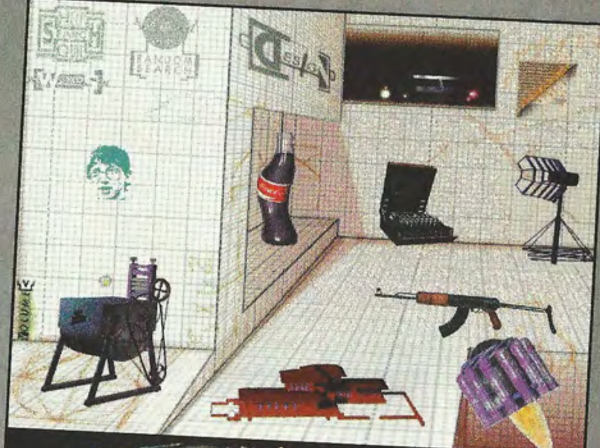
Porter también avanza que Internet va a permitir a los clientes potenciales echar un vistazo a los productos antes de comprarlos, pero ella cree que demasiados editores de software están excesivamente obsesionados con el on-line. «Vamos a aproximarnos a él en un análisis producto a producto», asegura, añadiendo que podemos esperar ver conexiones on-line en algunos de los títulos que aparecerán el año próximo. Las series Makers, por ejemplo, «posiblemente funcionarán bien con un servicio on-line. Obviamente, va a ser muy controvertido y puede proporcionar una plataforma viva para la discusión y el *feedback*. También necesitará actualizarse constantemente, de manera que pueda funcionar bien en un servicio on-line.»

Times Perspectives, que además incluirá información previamente censurada sobre la Primera Guerra Mundial, puede beneficiarse también de un foro de discusión on-line sobre temas históricos.

Así, ¿con qué rapidez y astucia se puede transformar News Multimedia desde la escuela hasta la sala de estar? Porter tiene cuidado en no parecer demasiado presuntuosa. «Mucha gente dice que la Navidad de 1995 en Gran Bretaña será como la de 1994 en Estados Unidos, cuando hubo un gran aumento de ventas de CD-ROMs. Pero en realidad estamos con la vista puesta en la Navidad de 1996, antes de que pase nada de esto.» Mientras que el hardware tiene un costo relativamente alto, Joe Public no tendrá problemas para entrar en el multimedia. «Un ordenador con CD-ROM cuesta 390.000 pesetas, que es el precio de unas buenas vacaciones familiares para seis personas. Es muy difícil ser editor en ese entorno.»

Al margen de estas dudas, Porter confía en que, teniendo en cuenta el ambicioso programa de publicación de doce a quince títulos por año, a finales de 1997, un 60 por ciento de los ingresos de News Multimedia provendrán del mercado de consumo.

Seguramente Rupert contestará a esto con un: ¡Aleluya!





***Makers of The Twentieth Century*, preparado para salir en noviembre, se divide en seis «mundos»: diseño, descubrimiento, poder, cuerpo, mente y sentidos; cada uno de ellos con una portada en 3 dimensiones, como nuestro ejemplo del diseño (arriba)**





GUÍA DE COMPRAS PARA LA NAVIDAD

Sin ánimo de dejar a Papá Noel o a los Reyes Magos en el paro, vamos a intentar darles algunas ideas y consejos para ayudarles en la siempre difícil tarea de escoger y seleccionar las compras y regalos de estas navidades.

No existe tarea más difícil que buscar el regalo adecuado y acertar. Por mucho que lo intentamos, nunca encontramos una corbata que sea del gusto del obsequiado, una colonia de la que no tenga ya tres o cuatro frascos, o algo que sea, simplemente, original.

Tampoco se puede caer en el error de regalar aquello que nos gustaría que nos regalasen (un fallo habitual en mi). Con este método quedamos totalmente convencidos de haber acertado por completo, sin llegar a comprender el porqué de la cara de asombro del receptor de nuestro obsequio (imagínese la expresión de un niño si su madre le regala una fenomenal olla a vapor).

Ante la evidencia de tanta problemática, nos decidimos, hace ya algunos días, a pertrecharnos con un carrito, y con el soporte de una ayudante 


Microsoft
Microsoft
Surfer
Mi Primer Diccionario Interactivo Genial y Alucinante
Más de 1000 palabras y sus significados cobrarán vida ante tus ojos.



EL SALÓN RECREATIVO, EN CASA

A finales de junio, Sega presentó en España su nueva consola de videojuegos de última generación bautizada como Saturn. Esta consola de 32 bits poco tiene que ver con la anterior Megadrive (ni tan siquiera con la ampliación a 32X).

Por muy potente que sea su ordenador, nunca podrá competir en algunos aspectos con esta pequeña caja negra. Los ocho microprocesadores (2 CPU en paralelo de 32 bits a 28 MHz y varios coprocesadores para sonido, sprites, polígonos, etcétera) de la Saturn le permiten mover en la pantalla 500.000 polígonos por segundo.

Cualquier programa de esta consola le dejará con la boca abierta. *Daytona, Virtua Fighter* o *Panzer Dragoon* son algunos de los programas ya disponibles en nuestro país, un auténtico mix de rotaciones en 3D, gráficos espectaculares, animaciones, sonido digital, etcétera.

Le parecerá que más que un análisis, esto parece una vulgar cuña publicitaria, pero es que al hablar de la Saturn no puedo remediar que me invada una cierta euforia, provocada por la alta calidad de la consola en sí y de todos los programas que he podido ver hasta el momento. La Saturn, al igual que sus hermanas mayores (pero no muy mayores), las máquinas recreativas, consigue engancharnos partida tras partida durante muchas horas.

Al disponer de un lector CD-ROM, aunque también se mantiene la entrada de cartuchos, los programas han ganado en complejidad y detalle. Además, la Sega Saturn puede equiparse con una tarjeta vídeo CD, que le permitirá reproducir vídeos en formato CD-ROM con calidad VHS, discos Photo-CD y, cómo no, CDs de audio.

Sega tiene disponible un amplio abanico de complementos para su consola de 32 bits, joysticks especiales, tarjetas CD-Vídeo, tarjetas de memoria, etcétera. El número de juegos disponibles es bastante alto, y muchas compañías han anunciado un gran número de lanzamientos para estas navidades. Hasta estos momentos, Sega ha dominado una buena parte del competido mercado de las videoconsolas, cosa que hemos de preveer que continuará sucediendo a la vista de las posibilidades de su nueva criatura. Por el momento ya se han vendido más de un millón de unidades en el Japón, y las expectativas para nuestro país son muy buenas.

La Consola Sega Saturn hasta ahora valía 79.900 pesetas, pero Sega ha avanzado sus rebajas y ahora se puede conseguir por 69.000 pesetas.
¿Va a dejar pasar esta oportunidad?





... con el soporte de una ayudanre de Papá Noel nos fuimos de compras, intentando encontrar algunas ideas sencillas para estas navidades.

de Papá Noel nos fuimos de compras, intentando encontrar algunas ideas sencillas para estas navidades.



No fue tarea fácil, pero ciñéndonos a características tan importantes como originalidad, utilidad o, simplemente, el precio, conseguimos encontrar suficientes regalos como para llenar dos camiones. Ahora, en el siguiente pequeño análisis vamos a tratar un poco más aquellos que, por una u otra razón, destacaron por encima de los demás en nuestra selección, por lo que quizá no hayamos incluido exactamente aquello que usted necesita encontrar. Aun así, no se desespere, piense que el regalo perfecto existe, a pesar de que sea muy, muy difícil de encontrar. En primer lugar, usted debería tener claro el presupuesto del que dispone. Hoy en día, se pueden hacer regalos informáticos que van desde algo menos de mil pesetas (una alfombrilla de ratón por ejemplo), a algunos cientos de miles de pesetas e incluso mucho más. Si está usted pensando en buscar algún programa en CD-ROM, los precios pueden oscilar entre las 4.000 pesetas y las 20.000 pesetas.

Si, por el contrario, se decide por buscar algún complemento hardware, debería contar con un presupuesto algo mayor.

Es importante tener claro la impresión que se quiere causar, además de saber cuánto dinero se quiere gastar; pero, por encima de todo, es indispensable conocer bastante bien al agraciado.

Dependiendo de sus características, tendremos más posibilidades de acertar fácilmente.Veamos algunos de los perfiles más clásicos:

–La figura paternal que emplea el PC en la oficina y al llegar a casa tiene su ordenador para hacer algunas cosillas del trabajo, tarea que comparte con el simulador de golf, alguna aplicación multimedia, etcétera.

–El hijo aplicado que sólo tiene el ordenador para estudiar y hacer los trabajillos del cole, aunque a la hora de la verdad únicamente tiene juegos y más juegos en el disco duro.

–El amigo modernillo, pirado por los ordenadores, y por el diseño, que normalmente tiene un Macintosh porque es lo que mejor le va, aunque encuentra a faltar aquellos juegos cien por cien adrenalina que su vecino tiene en el PC.

–La familia al completo, donde cada miembro tiene sus



programas favoritos y hay peleas constantes para poder disponer del ordenador.

Podríamos seguir citando casos y más casos hasta conseguir que usted se sintiera identificado con alguno, pero la finalidad de este artículo era la de ser una buena ayuda para sus próximas compras de Navidad y no un estudio del comportamiento de los distintos grupos humanos ante las pantallas de sus ordenadores.

Veamos algunos ejemplos concretos. Si tenemos que buscar algo para el cabeza de familia, él o ella (o sea, el padre o la madre), seguramente se contará con un presupuesto bastante bajo, ya que los hijos no suelen tener precisamente unas rentas muy elevadas.

El regalo en cuestión debería ser algo que demuestre el cariño, y la preocupación por el bienestar de los progenitores. Nunca se le ocurra regalarle un juego arcade, a menos que vaya sobre seguro (en caso contrario caeremos en la agradecida trampa del regalo para uno mismo). Personalmente me inclinaría por regalar un teclado natural de Microsoft, o uno de sus nuevos ratones. Ambos son complementos que nunca vienen mal, son bastante originales (¿se ha fijado en las formas ergonómicas del teclado?), y a pesar de todo tienen un precio bastante aceptable. No es lo mismo que regalar una buena estilográfica o un reloj, pero podría ser su símil informático.

Si nuestro hijo malgasta su paga semanal en los salones recreativos, no cabe ninguna duda en la elección de su regalo. Quizás una máquina recreativa pueda parecer un regalo muy desmesurado, pero esto es en realidad la Sega Saturn. Una máquina de salón recreativo, sin su aparatosa carcasa, y sin la obligatoriedad de ir introduciendo monedas para disfrutar de sus encantos. Hay muchas personas contrarias a las videoconsolas porque alegan que limitan la creatividad y tienen una aplicación muy limitada: jugar; pero éstas, como todo producto, también tienen su aspecto positivo. Puede ser que no gocen de la versatilidad de un ordenador, pero las actuales videoconsolas son algo más que simples matamarcianos. El soporte en CD-ROM de la Sega Saturn, o las posibilidades que ofrece la tarjeta Vídeo CD, la convierten en una auténtica máquina multimedia. También permiten buenas descargas de adrenalina; y tienen a su favor que aún falta algún tiempo para que en un ordenador puedan verse juegos como los que tiene la Saturn. En mi opinión, una videoconsola de este tipo es un buen complemento del ordenador personal, ya que nos permite delimitar el tipo de tarea al que nos vamos a dedicar (con un ordenador es fácil confundir el tiempo que dedicamos al trabajo con el que gastamos jugando).

Y, ante todo, recuerde que jugar no es malo, sólo es necesario saber limitar el tiempo que dedicamos al juego. El entretenimiento nunca debe faltarnos, pero mucho menos debemos abusar de él.

Si, saliéndonos del círculo familiar, con quien debemos cumplir la papeleta del regalo es con nuestro entrañable amigo Pepe, ardiente seguidor de los Macintosh, nada mejor para alegrarle la vida con uno (o quizás el único) de los mejores juegos que se ha hecho para Mac. Puede que un juego nos parezca poca cosa, pero recuerde que estamos hablando de un amigo, y en este caso las 7.990 pesetas que vale el *Dark Forces* para Mac están más que bien empleadas.

Cojamos ahora el rol del cabeza de familia, e intentemos buscar algo que satisfaga las necesidades de todos sus miembros. Deberá ser parte ordenador para trabajar y estu-



MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO

Control total

En los inicios de la informática, un joystick era una simple palanca de control con un botón de disparo. Con el tiempo, el invento fue perfeccionando y cogiendo formas más anatómicas, se añadió un segundo botón, entre otras cosas.

Desde hace algún tiempo ya estábamos acostumbrados a ver aparatosos mandos de control, con potenciómetros, un gran número de botones de control, autodisparo y extrañísimas formas; parecía que ya todo estaba inventado.

Pero Microsoft, con su acostumbrado estilo, ha lanzado el SideWinder, un joystick de avanzado diseño que no tiene nada especial en su modelo normal, pero que en su versión 3D Pro puede aportar muchas novedades. La principal novedad del Sidewinder 3D Pro, es el tercer eje de movimiento (la palanca puede rotarse a derecha e izquierda). También cuenta con un botón deslizador que controlaremos con el dedo pulgar y que dependiendo del programa puede tener varias funciones, al igual que el resto de botones especiales. Microsoft también ha lanzado Fury3, un fantástico arcade de naves espaciales en 3D (al estilo de *Descent* o *Terminal Velocity*) que aprovecha al máximo todas las funciones de este nuevo joystick.

Este tercer eje es tremendamente útil en algunos programas (simuladores de vuelo, etcétera), pero en la mayoría de arcades no creo que vaya a aprovecharse mucho esta funcionalidad a menos que todos los juegos de acción sean como Fury3. El resto de botones de función y controles de disparo tienen igualmente una funcionalidad un tanto dudosa, mientras no aparezcan más juegos que los soporten. Si la versión normal es muy buena, la 3D Pro da un valor añadido muy especial a este interesante regalo que puede ir destinado a un público muy amplio, desde el amante de los simuladores de vuelo, al jugador empedernido que disfrutara enormemente con Fury3.

Microsoft Side Winder
6.900 Ptas

Microsoft Side Winder 3D Pro
11.900 Ptas.

Fury3 CD-ROM
9.900 Ptas.

diar, parte vídeoconsola para entretenimiento, y totalmente multimedia. Además, debe ser tan sencillo que pueda ser utilizado por la madre, los abuelos, los niños, etcétera. Olivetti nos presenta para estos casos el Envision, un potente PC disfrazado como vídeo o equipo Hi-Fi.

Debe tenerse en cuenta que el mejor lugar para colocar el Envision es el comedor o sala de estar, que es la zona habitual de encuentro de toda la familia, donde también suele estar el televisor, el vídeo y el equipo de música, entre otros. Podremos conectarlo directamente a la TV (también a un monitor), y al equipo de música. Para poder sobrevivir mejor en este tipo de entorno el Envision cuenta también con un teclado y un ratón por infrarrojos, sin cables. De esta forma tendremos absoluto control de todo este poderoso equipo cómodamente, desde el sofá, tumbados frente al televisor.



¿Dónde irá esta Mamá Noel tan cargada?

El Envision viene con Windows´95 preinstalado, y el equipo que pasó por nuestras manos estaba equipado con un más que digno Pentium a 75 Mhz, 8 MB de memoria, lector CD-ROM, tarjeta de sonido de 16 bits y una buena cantidad de software preinstalado, con juegos, programas multimedia, utilidades del sistema, etcétera. El precio es un poco más alto que el de un ordenador de sobremesa, pero también hay que tener en cuenta la versatilidad y las posibilidades que permite un equipo de estas características.

Si es usted lector de esta revista, con bastante seguridad ya debe tener instalado un lector CD-ROM; entonces, qué regalo mejor que este para la persona objeto de su generosidad.

Un lector CD-ROM, con su correspondiente tarjeta de sonido, puede ser una buena opción de regalo navideño. Si las 50.000 pesetas que cuesta no le suponen un impedimento, podría regalar un paquete de Creative (Soundblaster Multimedia Home 4X) que contiene: lector CD-ROM de cuádruple velocidad IDE, tarjeta de sonido SoundBlaster de 16 bits, micro, altavoces, y 12 CDs de Microsoft (*Encarta'95*, *Cinemania'95*...).

Si por un casual nuestro amigo, padre, hijo, u otros, ya tiene un lector CD-ROM, pero no tiene tarjeta de sonido o la que tiene debería llamarse tarjeta de ruido, puede apro-

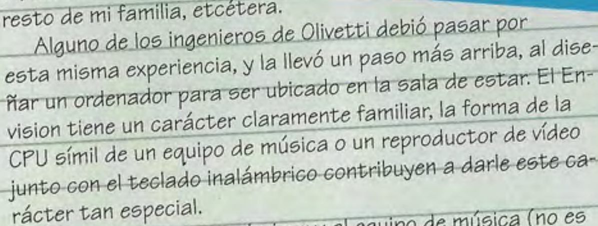




COLUMNA OLIVETTI ENVISIÓN

El PC que invadirá las salas de estar

Una de las ventajas que siempre le he encontrado a mi ordenador portátil es que con él puedo estar trabajando en el salón de estar de mi casa. De esta forma estoy más acompañado, puedo ir echando vistazos a la TV, comentando cosas con el resto de mi familia, etcétera.



Alguno de los ingenieros de Olivetti debió pasar por esta misma experiencia, y la llevó un paso más arriba, al diseñar un ordenador para ser ubicado en la sala de estar. El Envision tiene un carácter claramente familiar, la forma de la CPU símil de un equipo de música o un reproductor de vídeo junto con el teclado inalámbrico contribuyen a darle este carácter tan especial.

Al conectarlo a un televisor y al equipo de música (no es indispensable, ya que lleva dos altavoces integrados), podremos empezar a sacarle todo el jugo a esta curiosa herramienta multimedia sin levantarnos del sofá.

Para que su ordenador no se quede pequeño en poco tiempo, Olivetti ha dotado al Envision de un Pentium a 75 Mhz (hay otras versiones que equipan otros microprocesadores), 8 MB de RAM, y una buena capacidad de expansión (tarjetas ISA y PCI, ampliaciones de memoria, de disco, etcétera).

El hecho de que lleve Windows'95 preinstalado junto con todo el software de apoyo (juegos, utilidades, etcétera), nos ahorrará dolores de cabeza si somos unos inexpertos, y de esta forma podremos empezar a trabajar con él en muy pocos minutos. Además, también es posible emplear el Envision como ordenador de sobremesa, ya que tiene conectores para un teclado convencional, ratón y monitor SVGA. La mayoría de modos gráficos de alta resolución sólo pueden visualizarse con un monitor, ya que un televisor no podrá soportarlos.

En cualquiera de los dos casos (comedor o sobremesa), el Envision puede emplearse para reproducir discos compactos directamente mediante los controles que tiene en su frontal: reproducción, salto de canciones, control de volumen...

Independientemente del uso personal que se vaya a hacer con él, el Envision puede ser una buena adquisición para muchos hogares. Quizá su aspecto engañe un poco, pero no es nada más que un potente ordenador multimedia, dotado de un par de complementos especiales (teclado inhalámbrico, conversor VGA a TV) y con un diseño puramente italiano.

Olivetti Envision 299.900 Ptas.

ALTA FIDELIDAD

El rigor y la seriedad del número uno en sonido e imagen.

- Los análisis más elaborados y los informes más completos realizados por los mejores especialistas del país.

- Un contacto permanente con las tecnologías y productos más sobresalientes del mercado mundial de la electrónica de consumo.

- La solidez de un líder europeo: ALTA FIDELIDAD es miembro de la prestigiosa Asociación Europea de la Imagen y el Sonido (EISA), agrupación internacional de revistas especializadas que cada año elige los mejores componentes de audio y vídeo del mercado europeo.

Atrévase a entrar en el Siglo XXI con ALTA FIDELIDAD

MICROSOFT NATURAL KEYBOARD

Cómo aprender a escribir por segunda vez

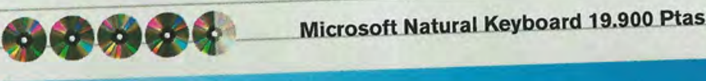
Raro, esta es la primera palabra que nos vendrá a la cabeza al ver el *Microsoft Natural Keyboard*. No es de extrañar pues además de las formas redondeadas y una tecla espaciadora un poco sobredimensionada, nos encontraremos con el bloque de teclas dividido en dos partes ligeramente inclinadas.

La primera vez que nuestras manos se deslicen sobre las teclas creeremos que nunca sabremos escribir con él, pero esta sensación no dura más de tres o cuatro minutos.

El teclado no es un simple ejercicio de diseño, y es verdaderamente ergonómico y funcional. Las palmas de la mano pueden reposar cómodamente en la base, y los dedos pueden llegar sin ningún problema a toda la superficie. Todo está pensado para obtener un máximo confort en la escritura.

También se han añadido dos teclas de función especiales para Windows de escasa o dudosa utilidad, ya que por el momento no les he encontrado una funcionalidad que cubra alguna de mis necesidades (les mantendré informados por si algún día se la encuentro).

Extravagante, original y ergonómico son los mejores adjetivos para calificar al teclado natural de Microsoft. Sólo el tacto de las teclas podría mejorarse, pero la adopción de teclas mecánicas de máxima calidad quizás hubiese encarecido en exceso el producto.



Microsoft Natural Keyboard 19.900 Ptas





vechar la superoferta de Roland, que ha dejado su increíble RAP-10 en 35.900 pesetas (véala en el número 1 de **CD-ROM LA REVISTA**, en la página 85).

Pero, si entre todo lo comentado hasta aquí, usted aún no ha conseguido encontrar nada que llame mínimamente su atención, ahí van un par más de ideas.

Por un lado, el Microsoft Side Winder 3D Pro, un novedoso joystick con controles de rotación en la palanca de control, además de botones de función y disparo muy especiales. Por sí solo puede ser un regalo muy discreto, pero si lo acompañamos de *Fury3*, el juego creado por Microsoft casi especialmente para este joystick, daremos el pego con total seguridad. Aunque este joystick no tiene muchos programas donde poder mostrar sus funciones especiales,



en un futuro cercano puede convertirse en el estándar necesario para simuladores de vuelo y programas parecidos. Otro consejo es el de optar por la solución más sencilla pero también la más arriesgada: la compra de software. En este caso puede encontrarse con que alguien, tan original como nosotros, se nos haya adelantado, y el obsequiado se encuentre con un programa duplicado. Para resolver este tipo de incidentes es aconsejable pactar con la tienda un pacto de cambio del regalo, bajo la condición de que nunca se podrá retirar el precinto o romper el envoltorio.

Para ayudarle también en esta difícil tarea le hemos adjuntado una lista con algunos de los títulos más interesantes en diversas plataformas.

Y para acabar, un último consejo. Antes de preparar sus compras de Navidad sería aconsejable que el destinatario de su regalo también tenga un ejemplar de esta revista. De esta forma podrá asegurarse de que tiene la misma información que usted, y ya sólo tendrá que guiarle un poco mediante pequeñas insinuaciones como: «¿Qué es lo que más ilusión te haría?

!Que tengan una feliz Navidad y unas inolvidables compucompras!



TÍTULOS EN CD-ROM RECOMENDADOS

Colección Zeta Multimedia (PC/Mac)
14.900 Ptas. (precio por unidad)
Autopista Catálogo (PC) . . . . 4.900 Ptas.
EF2000 (PC) . . . . N/D
The Need for Speed (PC) . . . . 6.990 Ptas.
Fade to Black (PC) . . . . 7.990 Ptas.
Hi Octane (PC/Playstation) . . . . 6.990 Ptas.
Dark Forces (Mac/PC) . . . . 9.900 Ptas.
DiscWorld (Mac/PC) . . . . 8.990 Ptas.
7Th Guest (CD-i/PC) . . . . 11.490 Ptas.
Panzer Dragoon (Saturn) entre . . . . 5.000 y
Virtua Fighter Remix (Saturn) . . . . entre 5.000 y
. . . . 10.000 Ptas.
Bug! (Saturn) . . . . entre 5.000 y 10.000 Ptas.
A Passion for Art (PC) . . . . 11.000 Ptas.

Arcade

Los juegos pierden fuerza

¿Realmente es tan grande la plataforma de CD-ROM para PC? No según las ventas de los juegos. Warren Chrismas trata de explicarlo.



Sabiendo perfectamente que el juego en cuestión estaba el primero en las clasificaciones de CD-ROM, pregunté a un determinado editor de software para PC cómo iban las ventas. «¡Genial!», fue la respuesta, «Es el primero del ránquing.» Sí, sí, lo sabía. «HMV, vendió treinta copias la semana pasada.» Perdone, ¿un total de treinta copias? Estamos hablando del juego de PC que más se ha vendido esta semana, el juego de CD-ROM que mejor ha vendido esta semana... y las ventas de uno de los almacenes más grandes del país... ¿Son treinta copias? ¿Un total de 264.000 pesetas? ¡Vaya!

Así, ¿cuántas ventas cree que necesita tener un título para ser el primero en las clasificaciones? ¿Cien mil? ¿Cincuenta mil? ¿Diez mil, tal vez? Sé de un CD-ROM que alcanzó el primer puesto vendiendo sólo quinientas unidades, pero, ¿no han cambiado las cosas desde entonces?

Lo han hecho, pero evidentemente no demasiado. ¿Recuerda los ránquings del mes pasado, con el *Panzer Dragoon* de Sega golpeando fuerte en la cima? Bien, simplemente necesitó dos mil unidades para saltar por encima de las mayores producciones para PC. Sorprendente, cuando piensas que en sus buenos tiempos, un buen juego de consola de 16 bits habría vendido decenas de miles en una sola semana.

Las plataformas abarcaron, en agosto, un 6,3 por ciento* del mercado total del CD-ROM –superando a los 3DO (4,4 por ciento), CD-32 (4,2 por ciento), CD-i (3,8 por ciento) y MegaCD (3,1 por ciento) en un mes– con sólo unos cuantos títulos disponibles. La PlayStation de Sony va a ser incluso mejor. El PC puede ser la plataforma del momento, con el 78 por ciento del mercado de juegos en CD-ROM, pero con unas ventas de software tan modestas está lejos de ser la corriente de evolución principal, como a muchos les gustaría creer.

* *Fuente: Encuesta de Dullacher Multimedia para Blenheim*

PUNTUACION Todos los títulos de esta sección reciben una puntuación de cero a cinco discos según sus características de funcionamiento y uso que hacen de la multimedia.

Las Fichas técnicas de los productos contienen las especificaciones mínimas tal y como las determina el editor. Si el disco está disponible en varias plataformas, se informa de todas junto con el precio, el procesador y los requisitos de memoria RAM, la cantidad de espacio en el disco duro que se necesita para instalar los archivos y el sistema operativo (Windows 3.1 o lo que sea) necesario para que funcione. Todos los requisitos no habituales como los lectores de cuádruple velocidad, millones de colores, etc. se destacan cuando es necesario.

PC	PC/MAC etc.	Plataforma
Ptas.	6.500 Ptas.	Precio aproximado
CPU	486X/25	Procesador
RAM	8Mb	RAM
HD	16Mb	Espacio en disco duro
OS	Win 95	Sistema operativo



El mejor detalle de tierra que hemos visto desde *Flight Unlimited.*

El diseño de polígonos es soberbio. Todos los vehículos tienen un aspecto fantástico.

EF2000

Este simulador es tan realista, que los militares lo están utilizando para su entrenamiento, ¡pero también es magnífico para el piloto fortuito!

Si usted es propietario de un PC y un fan de los simuladores de vuelo, tiene un reto este otoño. Afrontémoslo, el PC ha sido la plataforma elegida para los simuladores de vuelo. En consecuencia, el género de la simulación de vuelo es extremadamente popular entre los propietarios de PCs. Ya hemos visto la puesta en el mercado del realista (aunque un poco aburrido de aspecto) simulador de helicóptero *Apache Longbow*, de Digital Integration (analizado en el número uno) y todavía hay más en el camino, con *Top Gun*, *Jet Fighter III* y *SU-2Y Flanker*, que aparecerán proximamente. El mayor de todos ellos será, no obstante, *EF 2000*, de la firma de Manchester DID, ya que es un producto de software simplemente brillante. Los diseñadores han podido mezclar las complejidades que incluso el mayor experto podría desear con una mecánica de juego absolutamente brillante, envolviéndolo todo en la presentación más devastadora que se podría desear. Tiene algunos de los mejores modelos de polígonos y de escenarios de tierra de todos los simuladores de combate. Simplemente observe las fotografías de pantallas que hay a lo largo de estas páginas y dígame si no parece magnífico.

Los fans de los simuladores de vuelo pueden dividirse claramente en dos grupos: aquellos que quieren sentirse como si estuvieran volando en el mundo real y aquellos que prefieren la idea de saltar al interior de un jet muy rápido y volar la cabeza de los *malos*. Personalmente me situaría en el último grupo, pero habiendo pasado bastante tiempo con el producto, no está de más decir que *EF2000* es uno de los pocos simuladores de combate que puede satisfacer las necesidades de ambos grupos.

EF2000, una eficaz continuación del anterior éxito de DID –*TFX* (que era más un juego que un simulador)–, ha sido diseñado para ser un preciso simulador del EFA, un avión de combate de la OTAN que se espera entre en servicio con las RAF a partir de 1999. El equipo de producción ha utilizado cada pedazo de información no clasificada, para asegurar que el avión vuela como en la realidad. Al hacerlo, varias organizaciones se dieron cuenta de que estaban ante una primera versión del producto, concretamente la OTAN y la constructora de aviones British Aerospace. Parece ser que los programadores fueron tan precisos en el modelo matemático que acababan de pro-

Los detalles siguen siendo muy buenos, incluso en máquinas con menor potencia.



Para el modo SVGA necesita un Pentium rápido.

Al igual que en TFX, hay un modo de cabina virtual que es compatible con el casco VR.

ducir, que los máximos responsables de la OTAN y de la RAF decidieron que el producto era adecuado para ser utilizado como parte del entrenamiento de tierra de los pilotos del EFA, así como para la evaluación de las características físicas del propio EFA. Realmente no puede haber un testimonio mejor acerca de la precisión de un modelo de vuelo que el hecho de que las fuerzas armadas lo vayan a utilizar como entrenamiento.

La campaña le lanza a multitud de escenarios diferentes, incluyendo misiones de ataque terrestre.



No hay demasiado espacio para su almuerzo empaquetado aquí dentro.

Todos los instrumentos funcionan como en la vida real y siempre están en funcionamiento, incluso en el modo de la cabina virtual.

Así que esto prueba que *EF2000* vuela como en el mundo real, pero todos somos Mavericks en ciernes, ¿no? Está bien saber que es realista, pero a nosotros, meros mortales, también nos conviene saber que se puede escoger el grado de «realidad» del modelo de vuelo, desde el más sencillo hasta el más complicado.

El realismo no es la única opción que se ofrece. Para ser honesto, la enorme cantidad de variables que en un principio se nos presentan es desalentadora, pero después puede hacerse el juego a la medida para jugar exactamente como quiere. Lo más importante es que el realismo se combina con tres niveles de dificultad. En el nivel básico puede utilizar un modo Arcade, donde el objetivo es simplemente hacer volar por los aires cualquier cosa que lleve una pequeña estrella roja encima. Desde aquí puede avanzar hasta el Simulador, donde puede realizar vuelos individuales que abarcan cada uno de los estilos de misión a los que se puede tener que enfrentar; desde vagabundear por los bonitos escenarios hasta ir el primero en una gran batalla aérea. Finalmente, si se siente especialmente valiente, puede intentar el modo de Campaña (vea el panel), que es la verdadera esencia del producto y la que asegura que los jugadores querrán estar con el juego bastante tiempo.

Como seguramente espera, los niveles gráficos pueden ajustarse a su máquina y también tiene el nuevo modo obligatorio SVGA para los que tengan Pentiums ultrarápidos. También incluye soporte para auriculares VR y opciones de módem/en serie y en red para dos a ocho jugadores. Además, como viene siendo habitual en los simuladores de vuelo contemporáneos, *EF2000* ofrece el apoyo del sistema de control de vuelo Thrustmaster.

En suma, entonces, cualquier nuevo simulador va a tener que recorrer un largo camino para superar al *EF2000*. Combinando la flexibilidad, la precisión y un buen mecanismo de juego, DID ha proporcionado un conjunto que seguramente atraerá a cualquier piloto fortuito.

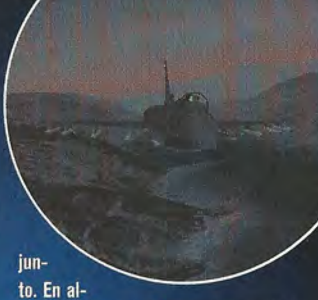
No se desanime porque se diga que este juego es muy parecido al mundo real. No se trata de un juego que fuerce complicadas maniobras y vuelos que aterrorizan. Si desea entrar en él y simplemente lanzar una ráfaga, puede hacerlo. Y si quiere creer que es un verdadero piloto de un EFA, puede hacerlo también. ¿Qué más quiere?

EF2000
PC N/D · 486DX/33
8Mb · 3Mb · DOS
Arcadia (91) 561 01 97



John Davison

Vuele por sus Derechos



Considerando que el EFA no va a salir de los hangares de la OTAN hasta como mínimo dentro de cuatro años, es muy sorprendente que DID tuviera que imaginar un hipotético escenario de guerra.

En lugar de optar por las tediosas y predecibles rutas de otros simuladores –situando cantidades inmensas de hardware militar tanto en Bosnia como en en el Este más lejano– lo que tenemos aquí es una Tormenta Roja inspirada en los rusos que invaden el norte de Europa y que intentan conquistar Noruega antes de desplegar sus fuerzas sobre Alemania y Francia. Acostúmbrese a Noruega, este juego reproduce cuatro millones de kilómetros cuadrados de este país (y un poco de Suecia).

Como piloto EFA, usted es una pequeña parte de las fuerzas aliadas y una pequeña parte del conflicto en su conjunto. En algunas misiones volará con un copiloto. No es necesario decir que hay mucha acción a su alrededor, no sólo en el aire con los Tornados, Harriers y el enemigo SU35s, sino también en tierra.

La guerra en sí es conducida por un avanzado sistema de inteligencia artificial que controla el movimiento de los ejércitos –tanto los aliados como los rusos– a través del juego. El generador de misiones ofrece numerosas opciones, dependiendo de cómo se va desarrollando la guerra, de manera que le hace sentir en gran medida parte de la guerra en su conjunto. También significa que nunca jugará el mismo juego dos veces. Hay algún código muy inteligente ahí dentro...

Arcade

MAGIC CARPET 2

CLASSIC CD-ROM

¿Puede ser Magic Carpet 2 el juego del año? Posiblemente...

Magic Carpet ya fue el juego de 1994. Le concedimos premios, la industria del software le concedió también premios, todo el mundo parece que le dio premios. Ninguna revista europea lo puntuó por debajo del 90 por ciento (o equivalente). El tiempo, no obstante, ha demostrado que en lo que respecta a los términos estrictos de juego, no era perfecto. El objetivo era limpiar cincuenta reinos derrotando a los hechiceros que se oponen y recogiendo suficiente maná (poder mágico, simbolizado por esferas coloreadas) para avanzar, encontrándonos por el camino la mayoría de los monstruos.

Hay siete guardianes preparados para detenerle.

¿El problema? Bien, al margen de la ausencia de un nivel medio (corregido en el disco de la misión Hidden Worlds y en la edición Magic Carpet Plus), el mayor defecto era la falta de un argumento.



Estas arañas le lanzan telas que le roban energía. Afortunadamente son fáciles de matar.

Seguro que el juego era divertido –muy divertido– pero rápidamente se convertía en una prueba de dureza más que de habilidad. Una vez pasados los primeros niveles, el tiempo necesario para completar cada reino podía medirse en horas, no en minutos. Y sin una línea argumental, había pocos incentivos para seguir.

Afortunadamente, Magic Carpet 2 es diferente. No sólo tiene misiones propiamente dichas con objetivos claramente definidos, sino que todo está ligado en una historia, completada con una narración hablada. ¡Hurra! Como a menudo pasa en los juegos de ordenador, el argumento a veces carece de sentido, pero mantiene vivo el interés, así que, ¿quién se queja?



Hay veinticinco hechizos disponibles, cada uno de ellos con 3 niveles. Un nuevo sistema los hace más fáciles de seleccionar.

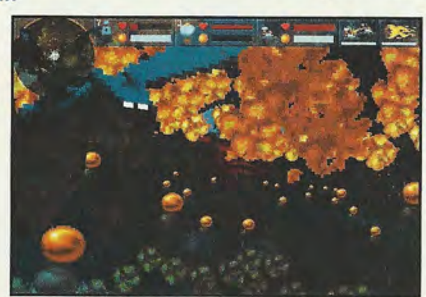
En cualquier caso, ahí está el reto: Vissuluth, el demonio mayor de Netherworld (un mundo de demonios y espíritus errantes que siempre había estado separado del nuestro), se está haciendo cada vez más poderoso y amenaza a la humanidad. Así que, ¿quién va a salvarnos? Usted (aunque solamente si compra el juego, por supuesto). La reaparición de su viejo maestro, Kafkar, le proporciona las características de un mago y, con su consejo, podrá abrirse camino a través de los veinticinco reinos llenos de demonios, luchando contra los siete sirvientes del demonio (que sustituyen a los hechiceros del juego original), antes de enfrentarse al final con el propio Vissuluth.

La impresionante Hydra, nada fácil de matar.

USE POSSESSION SPELL TO POSSESS MANA

La ayuda se encuentra a mano con el nuevo Magic Carpet 2.

La historia fluye a través del juego, con Kafkar manteniéndole informado de lo que sucede mientras viaja a un nuevo reino y después encomendándole tareas específicas una vez que ha entrado. En el más importante le pedirá que «busque su signo», que destruya torres o que haga desaparecer un enjambre de abejas asesinas o de guardianes, por ejemplo.



Detrás de todo esto se encuentra el demonio principal. ¿Lo quiere ver? ¡Tendrá que jugar!

En caso de que no recoja los indicios, el mapa le señala una gran cantidad de puntos de navegación y le destaca objetivos específicos. Los consejos se vuelven cada vez más crípticos, a medida que va avanzando, aunque lo difícil es llevar a cabo los diferentes encargos y no intentar descubrir lo que tiene que hacer. Acabar con los siete guardianes no lo hace cualquiera. Estéticamente, la mayor diferencia es que la mayoría de los reinos de Netherworld están sumidos en la oscuridad, pro-



Un leviatán, recién salido de Waterworld.

Son las minas, ¡prepárese para ser atacado!

porcionando un aire misterioso a las pruebas, y muchas tienen lugar en cavernas. Esto da al juego un nuevo giro, forzándole a menudo a pararse y luchar. También proporciona a Bullfrog la posibilidad de mostrar algunos efectos luminosos muy impresionantes. Desgraciadamente, las secciones de la caverna perdieron bastante cuando las probamos en nuestra máquina de pruebas, un PC 486 con procesador Pentium OverDrive de 90MHz, aunque en los mundos al descubierto el juego es más ágil que el original.

Así, ¿qué otras novedades hay? Bueno, permanecen algunos de los monstruos originales –aunque en una forma nueva, más oscura y diabólic– pero la mayoría son nuevos. Algunos, en especial el Hydras, los Moon Dwellers y los Sentinels son muy difíciles de matar.

El sistema de los hechizos también se ha reformado; es más fácil de utilizar gracias a un nuevo sistema de control cíclico y cada uno de ellos está disponible en tres niveles de poder, con un nivel u otro en función de los puntos de experiencia obtenidos por utilizar regularmente el hechizo o por recoger pergaminos.

Los nuevos hechizos le permiten transformarse temporalmente en una abeja, una mosca de fuego, un cimerio o un wyvern (en un juego de red, diseñado para un máximo de ocho jugadores, verá como realmente cambiará de forma), sortear torbellinos, cráteres y minas mágicas. Hay también variaciones nuevas de los hechizos originales con, por ejemplo, una bola de fuego del nivel 3 que produce una impresionante tormenta de fuego alrededor del enemigo; y dos nuevos tipos de castillo, uno armado con una plataforma para lanzar bolas de fuego, el otro con torres-relámpago. Los veteranos de Magic Carpet se sentirán un poco protegidos por la ayuda que se proporciona y puede que lo encuentren demasiado fácil de superar, pero Magic Carpet seguro que convence a los que se sentían confundidos con el original, ya que es mucho, mucho más fácil adentrarse en él.

Una de las nuevas cavernas llenas de lava. Salir corriendo no es buena idea.

Siendo una continuación, Magic Carpet 2 probablemente no ganará tantos premios como el original, pero los merece. Bullfrog ha realzado el motor de Magic Carpet y ha creado un juego bien acabado. Simplemente, el mejor se convierte en mucho mejor


MAGIC CARPET 2
PC 9.990 Ptas. 486DX2/50
8Mb 8Mb DOS
Electronic Arts Software (91) 304 70 91



Warren Chrismas

BUG!



Sonic tiene que hacer ya su debut en *Saturn*, pero mientras estamos esperando, *BUG!* ocupa su lugar perfectamente. Los rompecabezas son estándar, pero todo el juego está en 3D y esto añade un giro nuevo a lo que, esencialmente, es un género agotado. La presentación, desde los gráficos bien acabados hasta las muestras de discurso Gex, es excelente. A diferencia del limitado *Clockwork Knight*, *Bug!* no se acaba en una noche, con veinticuatro duros niveles y multitud de pruebas que superar. Como su propio nombre sugiere, *Bug!* puede ser un poco frustrante, pero a pesar de ello es bueno..

BUG!
Saturn N/D
Sega (91) 562 21 07




WC

BATTLE BEAST



Battle Beast, un beat-'em-up basado en Windows, presenta unos excelentes dibujos animados inspirados en Tex Avery. Los efectos sonoros son fantásticos y hay muchos toques genuinos y divertidos. El único problema es que no es tan divertido como parece.
Bajo la capa de las hábiles escenas, las imágenes atractivas y los doblajes de comedia, se encuentra un juego de lucha francamente mediocre. ¿Su principal crimen? Nunca llega a sentir que realmente tiene control de su personaje. No es un clásico, por lo tanto, pero a los más pequeños les gustará.

BATTLE BEAST
PC N/D 486SX/33
8Mb <1Mb Win 3.1
Ubi Soft (91) 589 57 20



CB

FLYING NIGHTMARES

El primer simulador de vuelo en 3DO –sí, es un simulador, no sólo un juego de acción– le sitúa en una cabina de piloto de un Harrier II AV-8B con veinticuatro misiones ficticias que llevar a cabo, ya sea secuencialmente, en una campaña o a su antojo en un modo *arcade*.
Los gráficos han mejorado desde la versión del Mac, aunque no impresionarían al poseedor de un PC (los detalles de la Tierra son especialmente escasos). Pero la presentación está bien en general (la banda sonora es de Jesus Jones) y para un simulador de vuelo de consola, no es un mal esfuerzo. No obstante, merece la pena jugar con un Flightstick CH.

FLYING NIGHTMARES
3DO 9.000 Ptas.
3DO STUDIO 07 44 1812 961 949




WC



NHL Hockey '96

¿Una cínica refundición o una mejora valiosa? NHL'96 desafía a los escépticos.



¡El estadio virtual! ¡Los jugadores! ¡Los reflejos! ¡La multitud con aspecto aplastado!

Esto le enseñará, ¿no?

NHL Hockey '96 es el tercero de la serie de juegos de hockey sobre hielo para PC de Electronic Arts. El primero apareció en 1994, seguido un año después por una (supuestamente) renovada versión. Ambos eran excelentes juegos pero no exageradamente diferentes; NHL '95 era prácticamente idéntico a su predecesor, con unos pocos retoques. No es sorprendente, entonces, que nadie esperase con impaciencia una nueva actualización. Así, ¿qué tiene de innovador el último producto? Bien, mucho. Entraremos en ello en un minuto. En primer lugar, echemos un vistazo rápido a la estructura básica del juego (los que estén familiarizados con el NHL '95 pueden preferir saltarse uno o dos párrafos, ya que no ha habido demasiados cambios). Adelante, no me enfadaré.



Puede rescatar jugadas de la pantalla de repetición para impresionar o aburrir a sus amigos



NHL HOCKEY '96
PC N/D · 486DX2/50
8Mb · 8Mb · DOS
Electronic Arts (91) 304 70 31

NHL '96 es, en primer lugar, un juego arcade en el que el énfasis se encuentra en arrebatar el juego (o lo que sea) y jugar un hockey sobre hielo algo duro. Aunque Electronic Arts ha llenado la mayor parte del CD-ROM con cientos y cientos de estadísticas y fotografías de jugadores, no compre el juego esperando algo así como Hockey Manager. Dicho esto, hay multitud de opciones para conducir al equipo a través de temporadas y torneos, aderezadas con intercambios de jugadores y otras artimañas de mánager. Pero la mejor manera de sumergirse en la acción es dejarse caer en un partido de exhibición.

Una vez en el hielo, los controles son brillantemente sencillos: simplemente necesitan claves de dirección y otras dos para pasar y chutar. Con un poco de cuidado y estas pocas teclas, es posible ejecutar una considerable variedad de movimientos, desde parar un disco volante en mitad del aire hasta golpear en las piernas de otro jugador. De hecho, con sólo un poco de práctica todo se vuelve extraordinariamente intuitivo, y los observadores se desmayarán ante su aparente precisión y destreza. Bueno, esto es la teoría. Lo más radicalmente nuevo es el sistema de 3D: el área de juego, que en las dos primeras versiones de NHL se veía desde arriba, ahora puede observarse desde numerosos ángulos de cámara diferentes, entre los cuales puede escoger a su antojo durante un partido. Y en la brillante repetición de las jugadas, puede mover la cámara absolutamente a donde quiera. Todo funciona de forma gratificantemente suave y rápida (como mínimo en un Pentium), aunque tal vez tenga que ajustar las imágenes.

El punto culminante en hockey sobre hielo: la confrontación.

Las vallas publicitarias, los reflejos del hielo y –hay que decirlo– las masas con aspecto plano, pueden apreciarse si dispone de un PC suficientemente rápido. De cualquier modo, la presentación general de NHL'96 quita el aliento, desde el vídeo de la soberbia secuencia introductoria hasta el himno nacional que se canta antes de cada partido.

NHL '96 está muy bien cuando simplemente juega contra el ordenador, pero realmente está en su salsa si convence a algunos amigos para jugar con usted. Pueden jugar cuatro personas simultáneamente, todas ellas en el mismo equipo, si así lo desea. También puede jugar con alguien a través de módem o de una conexión en serie. Y si empiezan a ganarle, puede armar un alboroto en el hielo. Será poco deportivo (y le expulsarán), pero esto es hockey sobre hielo.

NHL '96 es todo lo que puede ser un simulador deportivo. La aproximación al Estadio Virtual en 3D es realmente excelente, mientras que el juego en sí –que ya era bueno en las ediciones anteriores y ahora ha mejorado– asegura que este juego es cualquier cosa menos gato por liebre.



Vernon de Quincey

SIM ISLE

Hay dos tipos de juegos de Maxis: los adictivos y los aburridos. ¿A cuál de ellos pertenece Sim Isle?

Cuando ví *Sim Isle* por primera vez, me di cuenta de que los gráficos eran un poco raros, pero de forma magnánima lo convertí en un «Oh, se habrán esforzado más con la mecánica interna del juego» (lo que probablemente es cierto, ya que debo reconocer que hay mucho trabajo en el nivel genético).

En cualquier caso, me decidí a probarlo en su versión guiada, siguiendo tímidamente las instrucciones del manual, y acabé poseyendo una reserva de leopardos. ¡Vaya! Elementos ecológicos, nada de diversión, y todavía no sé qué es lo que realmente pasó. Así que entonces intenté con otros escenarios (las habituales mezclas de Maxis, pero con un toque ecológico), no conseguí los objetivos en el tiempo determinado y «perdí» repetidamente.

Entonces me adelanté hasta el escenario en el que se puede hacer lo que uno quiera y que ha sido la esencia de los juegos Maxi que han alcanzado el éxito hasta ahora. Pero casi inmediatamente la pared de ladrillo fue golpeada porque eso de «hacer lo que se quiera» se ha vuelto muy duro. O se ha hecho de manera muy confusa, como mínimo. En cualquier caso, es un proceso lento y concienzudo que afecta a la simbiosis de todos los juegos Maxis: este factor afecta a éste; este factor afecta a otro; el otro factor afecta a cualquier otra cosa y así, volvemos a empezar. Los triángulos económicos y ecológicos se enredan entre sí de tal manera que le proporcionan a uno una horrenda migraña.

Por ejemplo: si analiza el mapa del satélite y marca una zona que parece poseer metales preciosos. ¿Quiere excavar una mina de oro? De acuerdo, pero no lo puede hacer sin maquinaria pesada y para fabricar maquinaria pesada necesita construir una fábrica. ¡Ahá! ¿Quiere construir una fábrica de golpe? Vale, pero primero necesita multitud de herramientas. ¿No hay suficientes herramientas para construir? ¡Oh, cielos! Entonces tendrá que ordenar a alguno de sus aserraderos que deje de exportar un poco: necesitará parte de esta madera para usted mismo (pero sepa que si deja de exportar no ingresará dinero).

¿Coge la idea? Es la manera en que usted tiene el control de estas variables lo que es mortal. Señale con el ratón, haga clic... ¿y construya una Sim City? No puede. En lugar de ello debe tener el control de 10 a 24 agentes, todos ellos especialistas en su campo y capaces sólo de realizar tareas específicas en su ubicación geográfica particular. Suena bien sobre el papel, pero no funciona en la práctica (o al menos, no para mí). Tiene que leer todos sus currículums, recordar sus nombres, aprender cómo utilizar mejor sus habilidades y entonces pensar cuándo y dónde utilizarlas. No es fácil (ni divertido), sin ayuda del interfaz que, sin ser el peor del mundo, podría ser diferente.

Básicamente, *Sim Isle* ha caído en la misma trampa en la que todavía se encuentran *Sim Earth* y *Sim Life*: el foso de la complicación deliberada. Sospecho que hay algo bueno en él, si puede alcanzarlo, pero no piense en solicitar el trabajo si no tiene 326 trillones de genes de tenacidad.

Un poco a la izquierda, un poco a la derecha. Una plataforma de petróleo justo ahí mejoraría la vista.

No voy a contratarle, se parece vagamente a Andrew Neil (¿no? -Ed).

Si mira de reojo, esta pantalla de elección de escenario se parece al cachorro de Andrex (¿no? -Ed).

Así, ¿qué pensáis de mi aserradero?



¡Chicos, ahí tenéis un bonito pueblo!

SIM ISLE
PC N/D 486DX/66
8Mb 5Mb DOS
Maxis 07 44 1714 902 333



Duncan McDonald



Vampire's Kiss

Esta es la primera aventura sexual clasificada xxx animada en pantalla completa. Viaja a través de los pasadizos del antiguo castillo en 3D de la Mujer Vampiro. Gráficos interactivos te permitirán buscar el pasillo secreto que conduce a los aposentos privados de la voluptuosa Vampira. Tus acciones determinarán el desenlace.

"Vampire's Kiss de Digital Playground... es algo completamente nuevo. Los gráficos en 3D son totalmente espectaculares, rivalizando con los de Myst y 7th Guest."
Electronic Games Magazine

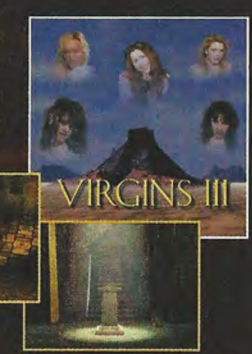


Ref. CD1001 P.V.P. 6.995 ptas.

Virgins 3: "El Templo de la Virginidad"

Bienvenido al Templo de la Virginidad. Penetra en su interior y conoce a 5 preciosas mujeres que compartirán contigo las incógnitas de su primera experiencia sexual. Más de 100 fotos en alta resolución y video HDQV en pantalla completa te llevarán a su mundo, el mundo de las Virgenes.

"Calificación AAA. Virgins se situa muy por encima del típico CD Cybersex. Las chicas son extraordinarias y provocativas. CD altamente recomendado"
New Rave Magazine

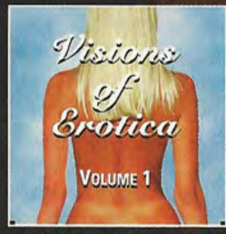


Ref. CD1033 P.V.P. 5.895 ptas.

Visions of Erotica

Se trata del primero de una serie de imágenes históricas del mundo del sexo. Con biografías amenas y filmografías de las Superstars porno más importantes, tal y como nunca las habías visto antes. Más de 30 estrellas con más de 1200 imágenes en color y Zoom hasta el último detalle hacen este disco obligatorio para todos los fans del erotismo.

"¡Excelente... imaginativo! 4½ estrellas." *AVN*



Ref. CD1035 P.V.P. 4.495 ptas.

Haz tu pedido llamando al Tel. (93) 284 58 09, al Fax (93) 210 58 20, o envía el cupón a **CD-PLANET**. c/ Ferran Puig 74, 3º 2ª. 08023 Barcelona.

REF	TITULO	Unid.	PRECIO
CD1015	Virtual Sex Shoot		6.995
		Suma	
		(-10% por 3 o más títulos)	
		695 ptas. gastos de envío	
		IVA 16%	
		TOTAL	

OFERTA ESPECIAL
10% Descuento al comprar 3 ó más títulos

FORMA DE PAGO

☐ Talón a **CD-PLANET** ☐ Contra reembolso

☐ Tarjeta **VISA** Caducidad ☐☐ ☐☐

Nº Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular...............

Firma

Nombre y apellidos...............

....

Dirección...............nº...............piso...............

C.P...............Localidad...............

Provincia...............

Tel...............Edad...............

CDR 2

Arcade



Ponga a los otros coches los nombres de personas que no le caen bien.

Si usted tiene un superordenador...¡es como esto!

FATAL RACING

Corra rápido y luche duro en este juego de carreras de alto contacto

Fatal Racing no es el típico juego arcade de carreras. Considérelo algo así como un cruce entre Daytona o Ridge Racer y Stunt Car Racer (el excelente pero anticuado juego de Geoff Crammond). Dieciséis pistas con un número creciente de curvas son lo que toca, con espirales, recodos, grietas, rampas que le elevan por los aires y demás, aparte, por supuesto, de las obligatorias áreas de descanso para aquellos que dicen: «Oh, no puedo ver a través del cristal por el humo que me sale de la cabeza.»

Otro momento de esos en los que... «Oh no, no puedo ver...»

Los ocho coches disponibles tienen diferentes atributos (por ejemplo, busque una velocidad alta al final y tendrá una baja aceleración). Dispone de los dos modelos de carrera habituales: uno contra uno o usted contra 8 o 16 oponentes, ya sea en carreras individuales o a lo largo de una temporada. Lo que es un poco diferente es la inteligencia artificial de los oponentes.

Fatal Racing es un deporte de contacto, y sus adversarios no tienen escrúpulos a la hora de hacerle chocar contra una pared golpeándole de lado, hacer zig-zag delante de usted o echándole del área de descanso. Algunos coches incluso actúan como kamikazes, circulando en sentido contrario. No será como correr contra gente real, pero está notablemente bien. Las opciones multijugador son adecuadas para carreras de uno contra uno en serie o través de módem, y 16 jugadores en una red.



Desde el interior del coche se tiene la mejor impresión de velocidad. Aunque no es tan rápido como parece.



De forma poco habitual en un juego de carreras, tiene tres «vidas». Algo de mal gusto si se piensa detenidamente.

Con esta última opción se sentirá como en el séptimo cielo, como Doom sobre ruedas. A pesar de ello, aquí va una advertencia: si no tiene la posibilidad de intentar la opción de 16 jugadores, simplemente bautice a todos sus oponentes informáticos con los nombres de gente a la que odia, el tío de al lado o quien sea; de repente, el juego individual tomará otra perspectiva.

No lo adivinará jugando, pero los ruidos del motor se originaron, aparentemente, en el aparcamiento de Gremlin. De todas maneras, el sonido es bueno, ayudado por las precisiones del comentador de la carrera, una parte esencial de las carreras arcade contemporáneas y los comentarios de su compañero de equipo. ¿Compañero de equipo? Sí, se corre en parejas. Incluso puede ordenarle, llevarlo a que bloquee la calle, etcétera.

Seguro que piensa que Fatal Racing no puede ser perfecto... y tiene razón. En primer lugar, los coches no se comportan de forma tan realista como los de The Need for Speed (hay que admitir que nadie reivindica que se trate de un simulador). Además, la velocidad no es ni la mitad de la que debería ser: su cuentakilómetros puede marcar 170 millas por hora, pero usted se sentirá como si fuera a 80. El manual dice: «Recomendamos que la opción SVGA sólo se utilice con Pentiums.» ¡Sí, como en algún sueño realmente brillante! Después de probarlo en un Pentium 90, yo recomendaría que la opción SVGA es mejor dejarla para los que tengan superordenadores Cray. E incluso en VGA, en cualquier aparato inferior a un 486 de primerísima categoría, puede verse forzado a unos detalles delirantes. El principal problema de Fatal Racing es la cantidad de competiciones.

Es demasiado, tanto para un arcade como para un simulador, con títulos de primera categoría recién distribuidos o a punto de salir. Dicho esto, si usted busca algo menos convencional, merece la pena echar un vistazo a Fatal Racing.



Duncan McDonald

FATAL RACING
PC N/D 486DX2/66
4Mb 8Mb DOS
Erbe
(91) 528 83 12



¡Matanza máxima! Ocho jugadores compitiendo en red.



No todo son helicópteros y más helicópteros. También hay tanques que desplegar y destruir.

WEREWOLF Vs COMANCHE

No son los simuladores de helicópteros más realistas, pero son muy divertidos

Los dos juegos que forman el pack Werewolf Vs Comanche no son simuladores en el sentido estricto de la palabra, sino más bien un par de juegos orientados a la acción. La mitad del pack, Comanche, es una revisión del juego que ha estado a la venta durante unos tres años. El otro, Werewolf, le pone tras los controles de un KA-50 ruso en lugar del americano Comanche, y... sí, los dos helicópteros se comportan de manera bastante diferente.

Ninguno de los dos juegos, no obstante, está basado en lo que se podría denominar un modelo de vuelo preciso. Un miembro real del programa de evaluación del Werewolf contribuyó al diseño del juego, pero Novalogic decidió continuar por el camino escogido con Comanche para hacer lo que, en esencia, es un simulador de tipo arcade. Esto no es necesariamente una crítica, al menos la compañía no asegura que se trate del simulador de vuelo más realista del mercado.

Cada juego consiste en tres campañas cortas y casi lineales, y sus misiones pueden realizarse en cualquier orden. No puede dar por finalizada una misión sin antes haber completado los objetivos, de manera que no hay posibilidad de que la siguiente misión se vea afectada por una actuación particularmente buena o mala. Tampoco hay limitaciones en los suministros, de manera que no es necesario administrar los stocks con cuidado.

Visualmente Werewolf Vs Comanche descansa en el sistema VoxelSpace de Novalogic. Le guste o no, no hay nada comparable con la profundidad que proporciona, incluso si las cosas se vuelven algo borrosas cuando están cerca. Sin embargo, el terreno se presenta de forma muy agradable y la sensación de velocidad al volar sobre los valles, es estimulante.

Como es habitual en este sistema, el área de su mundo es limitada, lo que significa que nunca va a tener que esperar demasiado para encontrarse en el centro de una batalla. Hay multitud de enemigos, aunque no especialmente inteligentes, que intentarán dispararle con todo lo que tengan. Sus armas son la habitual selección de cañones, cohetes y misiles, que se comportan de una forma especialmente realista. En ocasiones debe llamar a la artillería y un elemento de táctica ocasional se desliza a medida que entra en acción su copiloto, especialmente si consigue que no le maten.

Novalogic ha dado un gran paso al distribuir dos juegos autónomos en un único pack. Aunque esto no es nada nuevo, aparte de hacer que un nuevo CD-ROM sea inusualmente económico, el avance real es que estos productos fueron diseñados desde un principio para ser jugados con dos PCs, a través de una conexión en serie, módem o red. Utilizando esta última posibilidad y copias extra del juego, pueden competir hasta 8 jugadores en algo que no se parece a Doom con aspas.


Los gráficos VoxelSpace son confusos pero ultrarealistas.

Aunque jugar con cada uno de ellos individualmente es divertido, volar de forma cooperativa con una serie de otros jugadores proporciona una inclinación totalmente diferente y es seriamente adictivo. A diferencia de muchos productos multijugadores, ambos lados tienen diferentes objetivos en las misiones y a menudo se ven involucradas otras naves. Es bastante posible finalizar con éxito la misión sin tener que disparar a otro jugador, aunque es mucho más divertido perseguirlos y matarlos.



Eso está bien... El humo traslucido es uno de los rasgos del nuevo engranaje del juego.

Si usted desea un simulador de helicóptero serio, de peso, pruebe el Apache Longbow. Si, por otra parte, prefiere algo más accesible, entonces éste es el juego –o mejor dicho, los juegos– que debe comprar. Más todavía si dispone de los medios para jugar con otro jugador.

WEREWOLF VS COMANCHE
PC 7.990 Ptas. 386DX/40
8Mb 2Mb DOS
Electronic Arts (91) 304 70 91



David Williams

Arcade

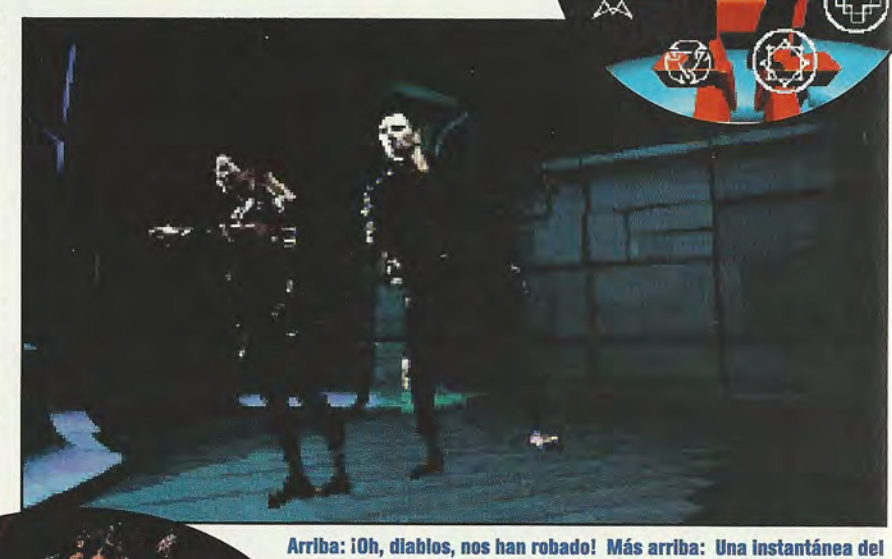
BURN:CYCLE

El juego en CD-i que mejor se ha vendido llega por fin al PC y al Mac

Es divertido ver cómo pasa el tiempo cuando nos estamos divirtiendo, lo que constituye una buena razón para que Sol Cutter intente seguir siendo lo más miserable posible. Mientras intenta descargar algo de software de Softech en el interior de su cráneo, ha recogido el virus *Burn:Cycle*.

Esto no está bien. Y va a ser peor dentro de dos horas, porque es entonces cuando el virus convertirá a su cerebro en algo blando y viscoso. En estas dos horas debe descubrir quién ha implantado el virus, por qué lo ha hecho y cómo va a eliminarlo (creo que a cara y cruz entre el antivirus de Norton y el Nurofen).

Hay muchas cosas familiares en *Burn:Cycle*. Su aspecto recuerda a *Bladerunner*, el estilo es *ciberpunk* y el conjunto es una película interactiva. Los juegos interactivos han tenido, merecidamente, mala prensa. Normalmente consisten en secuencias de vídeo tediosas, mal interpretadas y con tanta interacción como la que hay en una lata de comida para gatos. *Burn:Cycle* es diferente. Puede no ser nada terriblemente nuevo, pero es mucho mejor que la mayoría de sus rivales.



Arriba: ¡Oh, diablos, nos han robado! Más arriba: Una instantánea del siglo XXI.

Lo que pierde *Burn:Cycle* en originalidad lo gana en la calidad de sus gráficos. Las secuencias de vídeo están mejor filmadas, mejor interpretadas y se accede a ellas con más facilidad de lo que podríamos esperar. También puntúa muy alto en la escala sangrienta (a veces en un sentido casi cómico), de manera que excitará bastante a algunas personas. El desarrollo del argumento está también muy bien. Aunque el principio es un poco lento y simple, con pocas ocasiones para influir en los acontecimientos, pronto se encontrará inmerso en un rompecabezas un poco incomprensible.

Bueno, para usted esto es la generación MTV.

Ridley Scott tiene un montón de cosas a las que responder.

Los rompecabezas dominan el juego, lo dividen en dos tipos. Están las aventuras del estilo: «¿Cómo sortear al vigilante de seguridad?» Entonces tenemos también los problemas de estilo arcade: encajar formas, reconstruir edificios, conectar cables y cosas así. En ocasiones esto se hace para conseguir dinero. Otras veces sus motivos son menos avariciosos, como por ejemplo desactivar un explosivo en la habitación del hotel de Sol.

De todos los bares de todo el mundo...

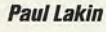
De todas maneras, mientras los rompecabezas del juego son buenos, las secciones *shoot-'em-up* entran dentro de lo lamentable. Tanto si conduce una nave como si corre por un pasillo, simplemente, eche un vistazo a su objetivo y siga adelante. Es tan básico como en los antiguos juegos como *Operation Wolf*. Por si fuera poco, tiene dos segundos de aviso porque su sombra aparece en pantalla antes que el objetivo en sí. De forma elegante podríamos decir que es bastante cómico convertir a la gente en sangre derramada en un momento para que poco después sólo quede de ellos un manto mortuorio. Mientras que *Burn:Cycle* ha sido un gran éxito desde que se distribuyó en CD-i hace un año, es posible que el jugador de PC lo encuentre un poco limitado y poco exigente (por supuesto, los propietarios de un Mac se regocijarán al tener un nuevo juego).



Mover hojas, hacer música... ¿alguien se acuerda del Singing Ringing Tree?

Es, no obstante, una conversión excelente y una valiosa aportación al género de las películas interactivas. En términos de estilo, calidad y profundidad está por delante de los demás, sólo que podía ser un poco más original. Tal vez necesita un poco más de acción. Olvídese de la privatización. Olvídese de las tarjetas de identidad. Ha llegado el momento de que el gobierno haga público un decreto sobre los emuladores de *Bladerunner*, las largas secuencias ciberespaciales y los héroes lacónicos. ¿Qué le parece un *Burn:Cycle 2*- Sol hace turismo en Cornwall?



Paul Lakin

BURN:CYCLE
PC 7.990 Ptas. 486/33
8Mb < 1Mb Win3.1
MAC 7.900 Ptas 68040
5Mb < 1Mb Sys 7.0
☎ Erbe
(91) 528 83 12



EL PERIÓDICO DE CATALUNYA

EL SEGUNDO TRIMESTRE YA ESTÁ EN CD-ROM

GRATIS
Con la suscripción ARCHIVADOR AUTOMÁTICO
NOVEDAD MUNDIAL

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM** durante 1 año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para 4 CD-ROM, rellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ______________________
Apellidos ______________________
Dirección ______________________
______________________ Tel ______________________
Población ______________________
C.P. ______________ Provincia ______________

FORMA DE PAGO

☐ Contrarreembolso ☐ VISA

Nº Tarjeta ☐ ☐ ☐ ☐

Fecha caducidad ☐

Firma autorizada:

Precio del CD-ROM Abril/Junio 1995: 3.495 ptas.

Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

De venta en las mejores librerías
y en SERVICAIXA

Venda d'entrades les 24 hores
ServiCaixa "la Caixa"

el Periódico
El más leído en Catalunya

GRUPO ZETA

CDR 2

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA



DIAMONDBACK:
UNA CIUDAD SIN LEY

Encontrará tahures y otros personajes, pero quizás valga la pena recuperar un tesoro perdido de plata española.

Nos encontramos en el año de Nuestro Señor de 1882. El escenario es la localidad de Diamondback, en Nuevo México, y usted está a punto de embarcarse en una fantástica aventura en el Oeste, al estilo Cyberflix. Los rasgos de marca de Dust –las ironías, el humor y personajes por encima de lo normal– son todo lo que puede esperar del creador de Tennessee, responsable de Lunicus y Jump Raven.

El juego empieza con usted caminando. Tras desencadenar las iras de sus oponentes durante una partida de cartas en la que su manga le proporcionó algo más que inspiración, se descubre a sí mismo vagando por el desierto, con poca cosa más que un par de dólares y la ropa que lleva puesta. No obstante, todo esto cambia, una vez que atraviesa las puertas de Diamondback.



Parece como si volviera a entrar al Saloon de Diamondback.

Esta ciudad fronteriza del Oeste, totalmente navegable en 3D, tiene una población de 248 habitantes, pero sólo tendrá la posibilidad de entrar en contacto con un máximo de 40 (los protagonistas van desde hábiles jugadores hasta el profesor de escuela o el alcalde de la ciudad). Estos pocos seleccionados, a pesar de todo, poseen la clave de su futuro durante su estancia en su localidad, poco rigurosa con el cumplimiento de la Ley.

El mapa aéreo puede ser de gran ayuda.

No es fácil tener éxito. Se le proporciona una breve y críptica idea de qué puede pasarle y qué debe buscar –se habla de plata española perdida y de usted como sheriff, entre otras cosas–, pero las cosas que le pasen estarán en función de si escucha el consejo de los ciudadanos y, utilizando su iniciativa, de si los sigue.

Al entrar en Diamondback como un forastero tiene que recordar dos cosas fundamentales. En primer lugar, tener cuidado de qué explica a la gente y cómo lo explica. Estos personajes están ahí para ayudarle en esta aventura, así que la rudeza –o una respuesta incorrecta– pueden retrasar su progreso. Dicho esto, ha de saber que no todo el mundo con quien converse le ayudará. De hecho, algunos intentarán no sólo engañarle, sino causarle serios daños personales.

Un pistolero con una pistola ¡Qué novedad!

Después de disparar a uno de los malos, siéntese y contemple la excelente animación.

En segundo lugar, es vital que «los mantenga pelados», como diría Shaw Taylor. Hay numerosos objetos que pueden recogerse para usos futuros. De nuevo, será la indicación de un lugareño la que le conducirá a ellos, pero también tendrá que explorar la ciudad y confiar en su propia empresa, especialmente cuando haga negocios con el tendero o cuando resuelva alguno de los numerosos rompecabezas.

Val Kilmer recoge algo de valiosa calderilla mientras su abogado ultima los detalles de su contrato en Batman.

Si todo sale mal, siempre puede pedir ayuda al chino que posee la tienda de curiosidades. Consúltele regularmente y él velará para que permanezca en el camino correcto.

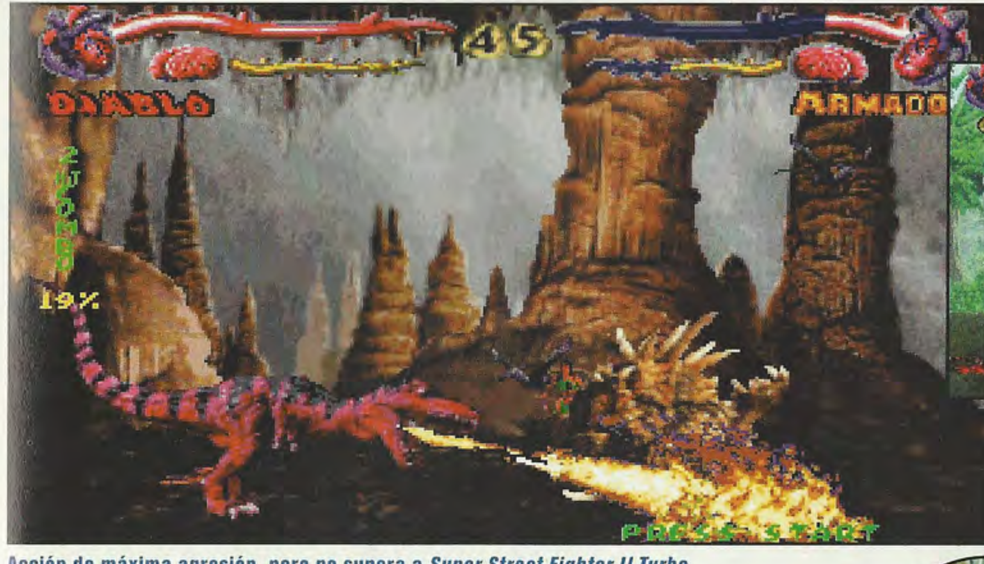
Cyberflix ha producido una nueva aventura divertida, fácil de manipular y con su toque humorístico habitual. El principal fallo de Dust se encuentra en las conversaciones que mantiene con la población. Las fotos de los actores se han convertido en animaciones generadas por ordenador que se han conectado con voces grabadas. Desgraciadamente, la sincronización de los labios de muchos personajes es realmente sospechosa. Es una lástima ya que esta ciudad, totalmente accesible en 3D, y los personajes que no hablan son, en líneas generales, de gran calidad.




Marc Steward

DUST: A TALE OF THE WIRED WEST

PC N/D — 486DX
8Mb — 30Mb — Win 3.1
☎ Erbe (91) 528 83 12
MAC N/D — 68030
8Mb — 15Mb — Sys 6.07
☎ Erbe (91) 528 83 12



Acción de máxima agresión, pero no supera a *Super Street Fighter II Turbo*.

¿Seguro que debemos explicarle qué sucede aquí?

DINOSAURIOS AL PODER

La sangre y los intestinos de los dinosaurios son el principal ingrediente de esta conversión .

Con sólo ver unas gotas de sangre, me mareo. Dicho esto, es casi un milagro que no sufriera un ataque cuando me dijeron que echara un vistazo a *Primal Rage*, el último juego de lucha que, sazonado con mucha sangre, ha llegado al seguro entorno hogareño del PC proveniente de las entretenidas salas recreativas. Y muy pronto (el próximo mes) a Play Station, Saturn, 3DO e incluso Mac (sí, ha leído bien, Mac).

Y, al contrario de lo normal en este género, no encontraremos ningún guerrero urbano ataviado con extrañas vestiduras, ya que en *Primal Rage* solamente podrá encontrar dinosaurios, dinosaurios y más dinosaurios, que solamente pretenden dejarse KO los unos a los otros. Como era de esperar, hay una interminable lista de movimientos especiales para realizar, incluidas horripilantes fatalidades y divertidos trucos con fluidos corporales que sólo los más duros podrán soportar sin sufrir náuseas. Hay suficiente sangre deshechable para saciar incluso a los lunáticos más voraces: inmensos ríos de sangre y corazones reventados en abundancia. Cualquiera que haya jugado a la versión arcade estará sin duda impresionado por esta traducción de PC –los duendes son grandes y fáciles de mover (si asumimos que usted usa un joystick, ya que apenas se puede jugar con el teclado)–, y los efectos de sonido y música que salpican el juego son muy correctos. Incluso el scroll de fondo que da una cierta perspectiva recuerda a la versión de máquina de salón, a pesar de que sólo los auténticos fanáticos de los juegos de lucha lo notarán o les importará.

Los dinosaurios celebran fiestas muy especiales a la luz de la Luna.



Mencioné la sangre, ¿verdad?

Dinosaurios humanoides para este fantástico juego de lucha.

El juego es tranquilizadoramente sólido: como con cualquier beat-'em-up decente, usted rápidamente mejora, desarrolla tácticas y memoriza combinaciones. Incluso Time Warner ha adaptado un par de modos de jugar que no estaban en la máquina recreativa original: Tug O'War, donde usted y su oponente comparten la misma barra de salud, y Tournament Mode, donde usted elige cuatro oponentes e intenta derrotarlos uno a uno.

Los movimientos especiales son relativamente fáciles de efectuar, y algunos son increíbles. Si usted ha querido en alguna ocasión ver a un gigante monudo ventosear en la cara de un tiranosaurio, aquí tiene su oportunidad. Los movimientos fatales son más difíciles de ejecutar e incluso más degradantes para su víctima: hablamos de, por ejemplo, ejem, vaciados de intestinos. Los padres sobreprotectores que palidecen al pensar en sus niños presenciando tal desvergonzada corrupción darán la bienvenida al añadido de un modelo «censor» que le permita a usted eliminar todo el material realmente repugnante (y, por tanto, divertido). Puede que sea una brillante conversión, pero por alguna razón no será suficiente. Es cierto. *Primal Rage* fue inmensamente popular en los arcades, pero para mí falta ese algo que convierte un magnífico juego en un clásico.

Considere comprar *Primal Rage* si pertenece a alguna de estas categorías: 1) le encanta el juego original de las recreativas; 2) ya se ha hecho con *Super Street Fighter II Turbo* y es usted un loco de los juegos de lucha; 3) le excita la visión de reptiles escamosos empapados en sangre... ¿Se ve reflejado?





Charlton Brooker

PRIMAL RAGE
PC 7.490 Ptas. 486DX/33
4Mb 2Mb DOS
Erbe (91) 528 83 12





ASESINATO EN PRIMER GRADO

Objetivo: probar que su sospechoso es culpable de asesinato con premeditación antes de que usted muera de aburrimiento.

La historia en que se apoya *In the first degree*, aunque ubicada en San Francisco, viene directamente de «La Ley de Los Angeles»: dos socios en los negocios tienen una discusión, uno de ellos acaba muerto y el otro es acusado de asesinato. Como fiscal, su trabajo es conseguir que el acusado sea condenado por asesinato premeditado (también conocido como «primer grado»). En caso de no conseguirlo, los otros posibles veredictos son el segundo grado (sin premeditación), homicidio sin premeditación (que implica matar accidentalmente) o simplemente inocente, lo que implica que usted no ha logrado obtener evidencias creíbles.

La acción se divide a lo largo de dos discos, equivalentes a la preparación antes del juicio y al juicio propiamente dicho. Usted comienza construyendo su caso en el primer disco: examina las evidencias, habla con los testigos y repasa la escena del crimen. Una vez que ha recogido lo que espera que sean indicios suficientes, selecciona la opción «ir a juicio», cambia de disco, termina la acción en la sala de justicia e intenta obtener una condena.

Su participación en la historia es a través de un número de secuencias (Quick Time) de películas interactivas, pero simplemente ha de escoger, de entre un menú de opciones múltiple, normalmente tres, y nunca más de cuatro opciones, a, b, c y d. En las conversaciones, cada opción induce a una vídeorespuesta y le lleva a otra lista de opciones hasta que, o bien usted descubre algo útil, o el entrevistado se ofende tanto que no le habla más. Cuando observa las evidencias físicas o visiona las entrevistas de la Policía, su selección es simplemente a qué opción mirar. Usted podría pensar que tampoco está tan mal, que ha participado en juegos de aventuras y suspense antes y que tampoco le agotaban excesivamente el cerebélum; podría dejarlo estar. Pero, permítame que le siga explicando algo más.

Para principiantes, el juego es demasiado corto y de poca exploración: usted sólo tiene tres testigos a los que investigar antes del juicio y un máximo de seis una vez que ha comenzado el juicio; y como va a utilizar el frustrante sistema de «adivinanza múltiple», encontrará frustrante no poder responder de la manera que le gustaría. La opción correcta aparece menos como un trabajo del cerebro que como un pateo de teclado. En otras palabras, usted intenta adivinar, a la segunda, al programador en vez de al asesino. El resultado normal es que la figura del juego que mejor conocerá es la opción de grabar y recuperar una partida, puesto que experimenta con todas las combinaciones posibles de preguntas para obtener la respuesta útil. Además, el juego desperdicia otro aspecto, el suspense, puesto que usted sabe desde el principio quién es el asesino.

Aún más, *In the first degree* pierde su última oportunidad de expiación a través del realismo: usted no puede entrevistar al acusado antes del juicio, ni reexaminar a los testigos cuando han prestado declaración y, encima, ¡sólo puede hablar con tres personas antes del juicio!

Por último, el juego sufre del malestar que aflige a casi todas las películas interactivas: no son «ni chicha ni limoná», ni entretienen lo suficiente para ser una película ni desafían lo bastante para ser un juego, realmente no con la simplicidad lúdica de un juego conducido por menú. En el futuro puede que las películas interactivas sean «mejores que la vida misma», pero por ahora gaste su calderilla en otra cosa.

Dan Gilbert

Elija con cuidado sus preguntas entre... ejem... dos.

Encontrará un listado como éste en cada uno de sus tres potenciales testigos.

El ABC de las exhibiciones del crimen: armas asesinas, estrategias de puertas entreabiertas y el Lacroix de este año (un tanto sucio).

Lo interesante comienza en el juicio: las preguntas sofisticadas están a la orden del día.

IN THE FIRST DEGREE		
PC N/D		486SX/25
4Mb	4Mb	Win 3.1
Brederburn 07 44 1429 273 029		
MAC N/D		68030/25
8Mb	3.5Mb	Sys 7.01
Brederburn 07 44 1429 273 029		





Mega Pack CD-ROM Vol.4

Ref: CP108
4.900 pts

Nuevo pack de **10 CD-ROMs** con los mejores CD's editados. Incluye:
- Exploring Windows95 - Sirius Internet
- Journeyman Project Turbo - Dragon's Lair
- Classic Music - Mad Dog McCree
- Prince Interactive - Ecyclopedia of Sex
- Webster's Encyclopedia - Sing Along Kids 3



VIRTUAL DIRECTOR

Ref: CE217
4.800 pts

Por fin llega la total interactividad en un CD-ROM XXX. Eres el director de la película y tienes en tus manos las chicas más exhuberantes y las técnicas más avanzadas para crear las escenas más calientes. Utiliza lo último de la tecnología MORPHING para 'dotar' a las sensuales modelos de las curvas y medidas que desees. INCREIBLE.

26 Excelentes razones para disponer de lo mejor en Multimedia.

3 Foot 6 Pak + Mega Pack Vol.1 + Mega Pack Vol.2

26 CD ROMs por SOLO
Ref: CP110
6.900 ptas.



ADULT 6 PACK VOL.2

Ref: CP202
6.900 pts

Nuevo pack de **6 CD-ROMs** de New Machine que incluyen los mejores CDs clasificados XXX para Mac y Windows:
- Asian Palate - Go DIGITAL !
- Night Trips - Legend of Porn
- Lover's Trance - A Taste of Erotica

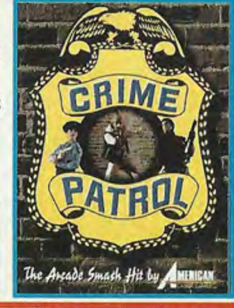
Stellar 7	Microsoft Jump Start
World Factbook	Battle Chess
King Quest V	Home Medical Advidsor 3.0
Animation Festival	Space Quest IV
Doom Vol.1	Movie Select
Time Man of the Year	Rock Rap'n Roll
Best MediaClips 2.0	Fantazia's 2000 Fonts
World Atlas	Sherlock Holmes Detective
CD-ROM of CD-ROMs	Arts & Letter
Karaoke Family Fun	Karaoke Classic
Family Circus House	Lenny's Music Tunes
La Cenicienta	Putt Putt Fun Pack
Basic Spelling Tricks	Karaoke Sing Along Kids



ADULT SIX PACK

Ref: CP119
6.900 pts

Pack de **6 CD-ROMs** de New Machine que incluyen los mejores CD-ROMs clasificados XXX para Mac y Windows:
- Digital Dancing - Legend 4
- Insatiable - Legend of Porn 2
- Biker Babes - A Taste of Erotica



Siente la potencia de disparo real con el nuevo periférico PC GAMEGUN diseñado por American Laser Games. Un revólver que se conecta al puerto joystick y paralelo del PC para dar un completo realismo a los juegos de vídeo real. Totalmente compatible con el estándar ALG shooting games y todos los juegos de American Laser Games: Mad Dog McCree, Mad Dog II, Who Shot Johnny Rock?, Space Pirates, Crime Patrol, Drug Wars y The Last Bounty Hunter.

PC GAMEGUN + Crime Patrol

Ref: CB409
9.500 ptas.






Ref: CE134	Ref: CE133	Ref: CE144	Ref: CE232	Ref: CE233	Ref: CE234
3.500 Ptas	3.500 Ptas	3.500 Ptas	3.500 Ptas	3.500 Ptas	3.500 Ptas

...los 6 CDs de ROMSOFT: Massive Melons, Touch Me Feel Me, Sensous Girls in 3D, Doors of Passion II, Double ... y Private Screenings a un precio increíble. Películas ..., animaciones renderizadas, imágenes 3-D y mucho ...

SUPER HOT ADULT 6 PACK

Ref: CP601
11.500 Ptas








Ref: CE208	Ref: CE218	Ref: CE219	Ref: CE220	Ref: CE235	Ref: CE236
2.500 Ptas	2.500 Ptas	2.500 Ptas	2.500 Ptas	2.500 Ptas	2.500 Ptas

...tra en un mundo de fantasías sexuales con Rhett Butler. ...ROMs de alta calidad con las mejores fotografías ...tagonizadas por las bellezas más espectaculares del mundo. ...enes de alta calidad en 1024 x 768 con 16 millones de colores, clasificadas por ...

Rhett Butler 6 Pack

Ref: CP600

Consiga la colección completa de 6 CD-ROMs + camiseta Rhett Butler al increíble precio de:
8.900 Ptas








Ref: CP105	Ref: CP105	Ref: CP105	Ref: CP105	Ref: CP105	Ref: CP105
2.900 Ptas	2.900 Ptas	2.900 Ptas	2.900 Ptas	2.900 Ptas	2.900 Ptas

PRIVADO 3 CD PACK

Pack de 3 CD-ROMs XXX íntegramente en ESPAÑOL: Privado 1, 2 y 3 a un precio increíble.
Ref: CP605
5.900 Ptas

CD-ROMs XXX con las mejores películas totalmente interactivas y en ¡ESPAÑOL!

PASIONES 3 CD PACK

Pack de 3 CD-ROMs XXX íntegramente en ESPAÑOL: Oceano de Pasiones, Pasiones Profundas y Húmedo Amanecer.
Ref: CP606
5.900 Ptas



CD-ROMs PORTATILES

ParaDrive 525 CD Ref: AE444 OFERTA
Caja externa para CD-ROM IDE 15.900 pts

NUEVO

Portabilidad total para su lector de CD-ROM. Conecte su lector de CDs al puerto **PARALELO** de cualquier ordenador PC y listo para funcionar. Incluye bolsa de transporte totalmente **GRATIS**.

- Ref:AE104 - SONY 2x .... 29.900 pts
  300 Kb/seg. 250 ms. + 2 CDs de regalo
- Ref:AE105 - CREATIVE 2x..... 25.900 pts
  300 Kb/seg. 256 Kb Buffer, Botones de >,>>,II, ... + 2 CDs
- Ref:AE140 - MITSUMI 4x ..... 37.700 pts
  600 Kb/seg. 230 ms. + 2 CDs de regalo
- Ref:AE142 - PIONEER 4x .... 39.500 pts
  614 Kb/seg. 150 ms. + 2 CDs de regalo



ParaDISK

Ref: AI100 OFERTA
13.900 pts

Caja externa para adaptar cualquier disco duro IDE 3.5" y conectarlo al puerto **PARALELO** de cualquier ordenador PC. Incluye todo lo necesario para su instalación. GRATIS bolsa de transporte.

Ref: AI112 - Disco 530 Mb **PORTATIL**: 37.500 pts
Ref: AI113 - Disco 850 Mb **PORTATIL**: 42.500 pts
Ref: AI115 - Disco 1250 Mb **PORTATIL**: 52.500 pts

Enviar a: OFFICE 2000 - Monroy, 35, Of.1 - 37002 Salamanca

Nombre:
Dirección:
Localidad:
C.P. y Provincia:
Teléfono: N.I.F.:

Envíen los artículos cuya referencia indico a continuación:
CD-ROM/12/95

1 ____ 2 ____ 3 ____
4 ____ 5 ____ 6 ____

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA no incluido

CDR. 2

☐ **REGALO SEGURO !!!**

Si su compra es superior a 3.000 pts (sin IVA) reciba totalmente GRATIS el CD Too Much Shareware con más de 900 Mbytes con los mejores programas editados.

☒ Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE

Suscríbete de forma totalmente GRATUITA a la publicación ROM-WARE de Office 2000, con todas las novedades sobre MULTIMEDIA y más de 1.600 CD-ROMs para PC.



Arcade

HORROR EN CD-ROM

La película interactiva de Sierra por fin ha llegado... pero, ¿mereció la pena?

Sierra ha evitado denominar película interactiva a su última oferta. Pero no se puede negar el hecho de que ésta sea otra dentro de la larga (y normalmente pobre) lista de intentos de atravesar el estilo visual de Hollywood con un juego decente. Con todo, la ilusión vuela alto y con compañías como Electronic Arts y Access dedicando millones a producir las llamadas películas interactivas de próxima generación, obviamente alguien, en algún lugar, cree que éste es el camino.

Fantasmagoria es, sin embargo, la tentativa más seria de Sierra en el género. Escrita por Roberta Williams –anteriormente responsable de gran cantidad de aventuras de la compañía, incluida la serie de *The King Quest*– es más que un horror épico.

Olvide simpatías de 4CD ROM ofrecidas por *Wing Commander II* y *Under a Killing Moon*; *Phantasmagoria* interviene con siete pesados discos, cada uno formando un capítulo independiente y cada uno completo hasta el borde.

Sin embargo, el tamaño no lo es todo. ¿Qué pasa con el juego? Bien, el argumento trata de una melosa pareja, Don, un fotógrafo de éxito, y Adrienne, una famosa novelista, que acaban de comprar una vieja y extraña mansión en medio de ningún sitio y piensan renovarla y vivir felices. Una receta para el desastre, si es que la hubiera.

El juego comienza con Don alejándose para cambiar el WC del segundo piso en un cuarto oscuro, dejándole a usted (Adrienne) libre para explorar su nuevo hogar. A pesar del vídeo repleto de un imaginativo movimiento, el juego funciona como una aventura prototipo del point and click. Usted se puede mover por una casa tan horripilante que le proporcionaría pesadillas a Norman Bates, explorar el terreno e incluso conducir por los alrededores del caserío para conocer al vecindario.

El cursor cambia de blanco a rojo cuando usted señala algo que se puede mirar o escoger, y en una flecha cuando puede salir a otro lugar. Todo tonterías simples.

Debajo del área de juego hay una calavera que proporciona ayuda si usted se queda atascado, un ojo para examinar los objetos que posee y un inventario. Sólo puede retener ocho números, pero, de todos modos no será capaz de más.

Las posiciones están todas bien representadas y transmiten la atmósfera de una casa de fantasmas, aunque la ilusión está ligeramente deteriorada por el hecho de que Adrienne es un personaje de vídeo bastante mal trazado que sólo conquista unos tres niveles antes de que la escena cambie a la siguiente posición (por lo menos esto siginifica que no hay espera mientras va lentamente hacia donde usted pulsó, pero esto se podría haber conducido mejor).

Cuando Adrienne mira algo, o el argumento avanza por alguna razón, aparece inesperadamente una escena cortada de vídeo. A pesar de estar

Adrienne, de repente, nota que lleva la misma ropa durante todo el juego a pesar de algunos asquerosísimos momentos.

Don y Adrienne demuestran cuánto se quieren. ¡Ahh!

El resultado de una fantasmagórica sesión de espiritismo; esta pila de mucosidad es de hecho un alma torturada.



Un vídeo fantástico disfraza lo que en realidad es una aventura de point-and-click.

El tonto del pueblo no sabe nada, pero es tan fuerte como un toro.



Carno se deshace de otra de sus muchas mujeres con esta idea de cabeza gira-toria. Y dicen que el divorcio es sucio.

brillantemente filmado, el resultado parece un poco lioso y el diálogo, que en ocasiones suena como si estuviese grabado en un cubo de hojalata, tampoco ayuda mucho.

¿Nunca ha sentido que alguien le observa?

Aún más, la historia está donde está y Williams ha usado todo tipo de trucos, recursos argumentativos y clichés en su libro para contarnos su cuento de terror. Tras unos minutos de juego usted descubrirá que la casa pertenecía a un mago llamado Carno, que poseído por un poderoso espíritu maligno, asesinaba a sus mujeres de maneras estrafalarias y divertidas. Antes de que pueda invocar al «Todopoderoso», el malvado espíritu habrá vuelto transformando lentamente a Don en un loco estilo Jack Nicholson.

Si usted es un fanático del terror en seguida se sentirá bien en su casa. Hay escenas preparadas para hacerle saltar y otras para hacerle encoger. De hecho, los asesinos de vídeo representados en el juego están muy bien hechos y no estarían fuera de lugar en una película de bajo presupuesto. Son también muy, muy sangrientos y el juego (por una vez, totalmente justificado) está calificado para mayores de 18 años. Si usted está preocupado porque los jugadores jóvenes metan sus manos en el juego, no tiene por qué. El programa puede protegerse con clave para censurar el contenido explícito.



La máquina que predice el futuro le da un misterioso mensaje cada día.

Realmente disfruté jugando con Phantasmagoria. Gana la máxima nota en entretenimiento, pero tristemente, como juego, cae bajo. A pesar de ser una extravagancia de siete discos, sólo se tarda unas diez o quince horas en completarlo. Los puzzles escasean y son del tipo que ya ha visto por todas partes. Además, para que avance la historia, usted tiende a vagar mucho tiempo sin sentido, de habitación en habitación, buscando alguna novedad.

PHANTASMAGORIA
PC 10.000 Ptas. 486SX/25
8Mb 5Mb Win 3.1
Cocktel Educative
(91) 381 53 32

Si usted es realmente un fanático de los libros y películas de miedo entonces seguramente lo disfrutará. Pero, sin ser malísimo, como pelicula no es más que otro juego interactivo que falla en hacerle disfrutar al máximo, incluso siendo marginalmente mejor que la mayoría.

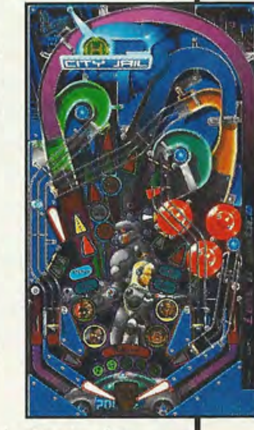


Harriet vive en su granero, está chalada y huele raro.



David Williams

Otro pinball más



Primero vino *Pinball Deluxe*, luego el premiado *Pinball Fantasies*, y ahora, tras bastantes vueltas (o beneficios, si prefiere) para hacer sentir vértigo y sin un céntimo a cualquier fanático del pinball, aparece la tercera y mayor publicación de la serie. *Pinball Illusions* ofrece cuatro nuevas mesas, Law'n'Justice, Extreme Sports, Babewatch y, en exclusiva para la edición CD ROM,The Vikings. Incluye nuevas características como multiball modes, subjuegos de marcador, así como una elección de resolución de cuatro pantallas. Sí, es divertido jugar, pero no hay nada realmente rompedor. Por contra, próximas publicaciones, incluidas en el *Pinball World* de la misma 21st Century's y 3D ofrecida por Virgin *(Tilt)* y Empire *(The Web)*, prometen ofrecer algo ligeramente diferente.

PINBALL ILLUSIONS
PC 5.990 Ptas. 486SX/25
4Mb <1Mb DOS
Erbe
(91) 528 83 12

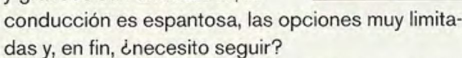


WC

Arcade de carreras para Macintosh



Como sugiere la segunda parte del título de este juego, ésta no es una simulación realista, pero comparado con lo que puedes encontrar en un arcade, *Al Unser Jr*, ni siquiera lo hace desde la parrilla de salida: los sonidos y gráficos son anticuados, la conducción es espantosa, las opciones muy limitadas y, en fin, ¿necesito seguir?



Francamente es tan simple e irreal como lo son los juegos de carreras. Ahora, es ideal para críos, e imagino que irónicamente, si tiene un Mac, *Al Unser Jr* bien merece una hojeada, pero solo porque porque no hay juegos de carreras decentes disponibles en Mac.

AL UNSER JR ARCADE RACING
PC 6.495 Ptas. 486DX2
8Mb <1Mb Win 95
Proein (91) 576 55 08
MAC 6.495 Ptas. 68040
4Mb <1Mb Sys 7.0
Proein (91) 576 55 08



WC

El lado Oscuro



Otro futurista y lóbrego justiciero de los artistas ya conocidos por *Psygnosis*. En *Darker* usted juega como tolly, un piloto de Delfos, defendiendo a su raza, que vive en el lado oscuro del planeta, contra los halons que viven en la parte iluminada. De alguna manera el juego es una reminiscencia de *Starglider 2*, tanto en el sentimiento como en el hecho de que su nave está impulsada por balizas de energía de las cuales debe volar cerca para poder recargar. Gráficamente es bueno y se juega bien, aunque un poco despacio. El juego requiere tácticas y no es de velocidad rápida y presión frenética, si bien, en general, no es malo.

DARKER
PC N/D 486DX/33
4Mb 12Mb DOS
Sony Interactive
07 44 1512 823 000






DW

Resolviendo problemas

Análisis de la PlayStation, PC Gamegun y SpiderMan, consejo para *Star Trek TNG: A Final Unity*, respuestas a sus preguntas, y un lector de séxtuple velocidad.

PISTAS Star Trek TNG: A Final Unity

La fantástica recreación del universo Star Trek de Spectrum Holobyte será perfecta a nivel de precisión de píxeles, pero a veces también lo son los problemas que hay que afrontar, situaciones complejas que pondrían a prueba el temple del mejor oficial de la Flota Espacial. Pero no se preocupe, si tiene problemas en cumplir la Prime Directive y en decidir cuándo debe decir Engage, siéntese, relájese, y déjenos conducirle por *Star Trek The Next Generation: A Final Unity*.

La mayor parte de la acción en *A Final Unity* se lleva a cabo en las misiones Away Team, y en ellas nos concentraremos en esta guía. Además, también encontrará consejos para otras partes del juego cuando las cosas se pongan feas.

MISION 1: Mertens Orbital Station

La mejor forma de empezar esta misión es obteniendo información de la mujer atrapada bajo el cable de alimentación, para lo que tendrá a mano un transportador. Visite Engineering, ya que está lleno de equipo útil.

Sin demasiada potencia en la estación, deberá redireccionar la que queda desde el panel de soporte vital de la zona de Administration. Emplee el tricorder con el extraterrestre; corte su suministro de alimento. Persuada a Riker que tome una decisión y ordene a LaForge que desconecte el tercer grupo de potencia. No deje escapar al extraterrestre, hay que reparar algunos conductos de potencia.



En la sala Engineering hay muchos equipos útiles. Mire bien.

Necesitará reparar la *holotable* de administración y emplear parte del equipo que habrá hallado en el agujero de la carcasa del conducto, tras consultarlo con el Dr. Griems.

Una vez completada la misión, Picard querrá hablar con Shanok y Chance Daenub a la llegada a Horst III. La Enterprise deberá partir hacia una misión en Morassia.

MISION 2: Morassia

El mejor enfoque de esta misión consiste en ser amable pero tenaz para poder llegar al fondo de las cosas. El laboratorio del Doctor es un buen punto de partida; aquí deberá realizar algunas autopsias en las carcasas, con todo el equipo disponible. Todo elequipo le será de utilidad más tarde, podrá conversar con la gente mediante el Tricorder y un puerto de comunicaciones.

Formando el Away Team



Un Away Team equilibrado es esencial para su éxito.

En los niveles Ensign y Lieutenant, el Away Team se configura automáticamente. Ya está bien en muchas misiones, pero si tiene el presentimiento de que va a perder tripulantes, siempre puede contar con un par de Ensigns más.

Los problemas se solucionan hablando con la gente, así que converse con todo el mundo (y todas las cosas) mientras visite un planeta. También mientras esté en la Enterprise debería escuchar todas las conversaciones disponibles. Escuche atentamente, ya que a menudo contienen pistas para problemas posteriores. Las personas reaccionan de distintas formas, en función de con quién estén hablando; en general, es mejor que hable la persona que esté al cargo del Away Team.

En función del nivel de dificultad seleccionado, los miembros del Away Team le darán consejos útiles en la situación actual. En el nivel Ensign, estos consejos los dan espontáneamente; en los superiores, deberá pedírselos explícitamente.

Por último, no olvide utilizar el equipo. El Tricorder no sólo proporciona lecturas del entorno, sino que también actúa como registro y a veces como comunicador. El Phaser se utiliza a veces para abrirse camino, pero muy pocas para luchar. El Medkit es imprescindible en cada Away Team, esté o no la Dra. Crusher.


El Tricorder





El Constable de Morassia tiene un gran poder.

Uno de los biotopos de Preserve. Son necesarias muestras de todos ellos.

Informe al Constable de sus progresos. Para reunir evidencias, deberá recoger muestras de los biotopos; para ello necesitará una microfuente de potencia triangular que tendrá que recargar a menudo. En cada biotopo se necesita una unidad de campo distinta para recoger muestras; tan pronto como tenga muestras de todos los biotopos, analícelos en el laboratorio. Luego prosiga con la cuestión de los habitantes.

Healer Zzolis tiene cosas muy interesantes a decir, que le conducirán al Watcher Tzudan, en el Quarantine Shelter. Con la ayuda del Constable y la reaparición del Doctor Hyunch Foertsch, deberá descubrir la causa de muchos de los problemas de Morassia antes de finalizar la misión.

MISION 3: Shonoisho Epsilon IV

Tras encontrarse con un mercante Ferengi y conversar con T'Bak, se encontrará siguiendo la pista del legendario Fifth Scroll del planeta Shonoisho Epsilon IV, también llamado Frigis. Para descender al planeta necesitará recibir el Lawgiver's Lament, que T'Bak conoce oportunamente.

En esta misión se necesita mucha diplomacia para poder reunir todas las piezas del equipo que le permitirá encontrar el Fifth Scroll. Deberá



Madia guarda el santuario interior. Nos agradecerá que le devolvamos su báculo.

pequeños objetos de deseo



No se le ocurra intentar un atraco con ella.

PC GAMEGUN

Si piensa que hay demasiada violencia en la TV, empuñar un arma y disparar contra gente «real» en un monitor de PC no será precisamente su idea de diversión; de eso se trata en este paquete.

A American Laser Games (ALG) se le conoce por sus juegos de tiros en vídeo arcade con acción en vivo. Mad Dog McCree es el primero y más conocido de la serie. Estos juegos convierten la violencia en pantalla en un deporte participativo, aunque sano y sin transgredir límites.

Muchos juegos ya han dado el salto del arcade al PC, pero es ahora cuando se dispone de un Gamegun compatible PC, y se ha echado mucho en falta, ya que un ratón realmente es un sustituto pobre. La Gamegun es fácil de instalar (basta conectarla al puerto paralelo y de juegos, ejecutar el software de calibración y ya está), y, evidentemente, fácil de usar. La longitud del cable es de unos generosos tres metros y, muy importante, es de color naranja brillante para que a nadie se le ocurra intentar un atraco con ella.



Crime Patrol en PC. Su vídeo granulado y detección poco precisa aumentan la diversión.

Viene con la versión completa de Crime Patrol (un cruce entre Mad Dog McCree y *Starsky y Hutch*), junto a una demo de *The Last Bounty Hunter* y arreglos de compatibilidad con el software de *Space Pirates*, *Mad Dog McCree I* y *II*, *Drug Wars* y *Johnny Rock*. Sin embargo, la conveniencia de adquirir más juegos es discutible, ya que todos los juegos ALG son muy similares. Y no espere soporte de otros desarrolladores. No obstante, ofrece tiroteos divertidos (úsela cuando esté rodeado de sus amigos, y se partirán de risa). Y por 8.000 pesetas, la inversión no está tan mal, especialmente si se tiene en cuenta que un paquete similar para CD-i cuesta aproximadamente unas14.000 pesetas.

Precio: 14.000 Ptas.
Contacto: Mindware-Silverdisc (93) 415 36 06.



Warren Chrismas

Resolviendo problemas



La sala de la plataforma. Toque la secuencia correcta de notas y tendrá el Fifth Scroll.

hablar varias veces con Laraq y los distintos vigías de los templos. Todos ellos quieren algo: Stamblyr desea sus instrumentos para volver a tocarlos, Madia ha perdido su báculo y Nanchyl quiere encontrar a Aelont. Debe conseguir tantas orquestaciones como le sea posible, y para ello deberá tenerlos a todos contentos.

Pasar el Gatekeeper es complicado, pero recuerde que el camino de la iluminación empieza por saber que no se sabe nada. Con este conocimiento y alguna habilidad lingüística que Laraq le proporcionará, podrá liberar Aelont del campo *stasis*. Nos dará tres objetos, de los cuales usaremos dos más tarde. En la Vault de la Hall of Triumph cogeremos tres elementos que nos ayudarán. Dos de ellos servirán para ayudar a Stamblyr, el tercero es el báculo de Madia.

Antes de ver a Madia, no obstante, deberá visitar a Shamblyr. Estará encantado de ofrecerle algunas orquestaciones. Tras visitar a Madia, empezará a conocer cómo funciona la tecnología de Chodak: la clave es el sonido, que lo activa todo. Será transportado a una sala en la que necesitará todas las orquestaciones posibles para alcanzar el otro extremo. La clave es que cada orquestación realiza una función concreta, aunque hay una trama; descúbrala y podrá seguir su camino.

Por último, tendrá que escoger entre dos talismanes para colocar uno en el nicho. ¿Cuál de ellos, el blanco o el azul? Debe elegir... y si acierta obtendrá el Fifth Scroll y finalizará la misión.

The Romulan Invasion

En esta sección del juego se verá envuelto en pequeñas escaramuzas con los romulanos que hacen incursiones en la Neutral Zone. Guarde el juego a menudo si sus habilidades combativas (o las de Worf) no están a la altura, pero no pierda de vista el objetivo principal: tiene que visitar Frigis de nuevo para que Picard hable con Laraq antes de progresar. Una vez hecho esto, podrá viajar al yacimiento arqueológico de Chodak para una misión Away Team rápida.

MISION 4: Horst III

Picard hace acto de presencia inesperadamente aquí, pero no desempeña un papel muy importante. Si le cuesta retirar escombros, recuerde que el Phaser es muy útil en este cometido. Lo único que tiene que hacer es tomar algunas lecturas con el Tricorder de la antigua tecnología Chodak y obtener tanta información como le sea posible de la pantalla principal, con la ayuda de los artefactos proporcionados por Laraq.

MISION 5: Allanor

Cuando las cosas parecen estar tranquilas, se le pedirá que intercepte una nave extraterrestre. Esta es una batalla particularmente dura, así que asegúrese de salvarse pronto. Tras la batalla, podrá poner rumbo a Allanor, lugar de la administración de Chodak.

A la llegada, Data encontrará un lugar de descenso adecuado y el Away Team se pondrá en acción. Es conveniente llevar una Ensign añadida, por si acaso... En la zona inicial de descenso limite su curiosidad, y cíñase al programa. Verá que el conducto de ventilación es la única salida; un par de Phasers y ya está. En la siguiente sala,



No se despiste cuando descienda. Sólo le traerá problemas.

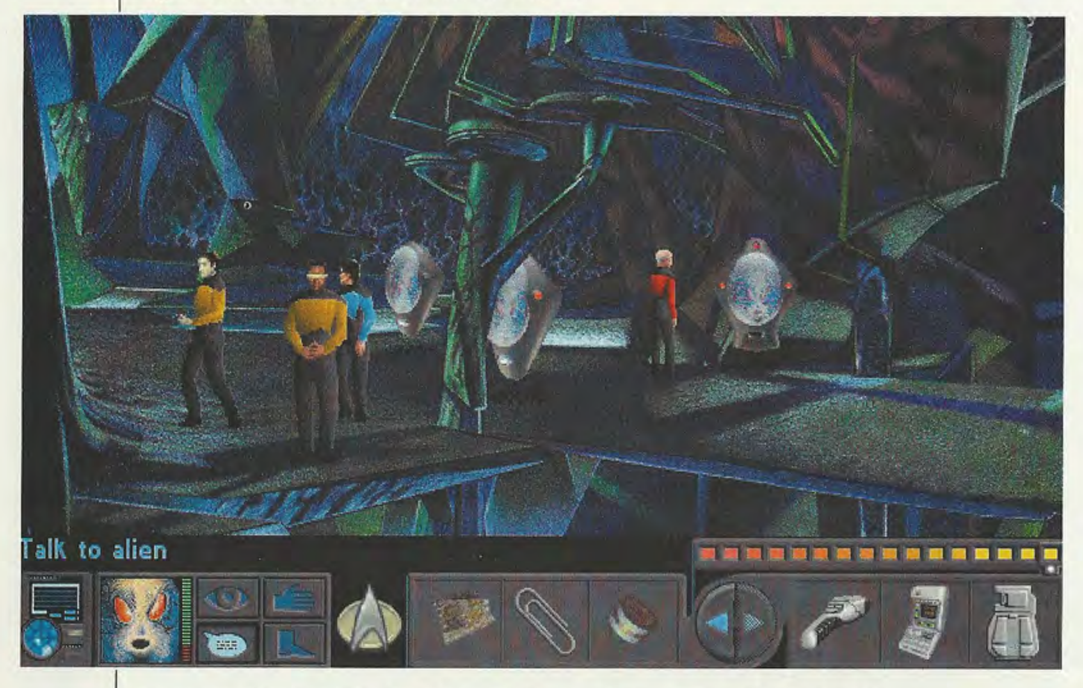
mire las pantallas de los paneles; desde ellas se tiene algo de control sobre la base. Más tarde necesitará la ayuda de los drones, así que conéctelos todos.

En la siguiente sala a la derecha se necesita pensar un poco, así que coja la hoja de metal mientras pueda.

Deje que Data extraiga conclusiones sobre la desactivación de los drones, y regrese a la primera sala. Tras retirar el objeto extraño del drone, desactívelo, regrese y cruce el área de reparación. Deberá cruzar la puerta, y ya que el Logic Inhibitor puede detener el funcionamiento de un droid, también puede hacerlo con esta puerta, por lo que primero tome lecturas con el Tricorder. Desactive el drone colgado enfrente de la puerta, y crúcela.

En la sala de carga de drones deberá recargar el capacitador principal. Para ello, el panel de detrás le será muy valioso. Tan pronto esté cargado, desconecte la alimentación, dejándolo seco hasta que se encienda una luz. Destruya rápidamente el capacitador y podrá proseguir.

En este momento se tiene el primer encuentro con los chodak. Es mejor ser diplomático, así que no los enoje demasiado. Quizá sea llevado a



No, no son cabezudos flotantes, y les molesta que se lo digan. No enoje a los Chodak.



En la superficie del Unity Device. ¿Quién se llevará el premio?

un lugar distinto, donde podrá contemplar por primera vez el dispositivo Unity. Afortunadamente, el pedestal sigue alimentado tras la partida de los chodak, así que obtenga tanta información como le sea posible. Observe la partida de los chodak, y tendrá un encuentro breve con un optimator herido. Estará muy agradecido de su ayuda, tanto que podrá evitarle los drones mientras parte; pero para apagar el sistema deberá hacer un uso ingenioso y sofisticado del alambre que recogió al principio.

Algo de exploración y experimentación le conducirá al transportador chodak. Recuerde que quien realiza el transporte también es transportado. Pronto encontrará la salida, y tras otra parada breve ante la pantalla de programa podrá salir.

The Unity Device Revealed

Tras las revelaciones de Allanor, el juego alcanza el clímax. Prepárese a encontrarse con muchos romulanos y a volar por toda la galaxia para poder encontrar el Unity Device. Cuando sea revelada la posición del dispositivo, deberá descender a la superficie y suponer cosas, con la ayuda de un par de enemigos del principio del juego. La sección final del juego es razonablemente directa, aunque un consejo no vendrá mal: recuerde la Prime Directive, y que solamente puede confiar en usted mismo.

La misión sigue...

Con el Unity Device en manos de alguien, el juego finaliza. Pero, ya que el argumento no es lineal, siempre podrá regresar y volver a intentarlo, con personajes y elecciones distintos. La solución que hemos propuesto no es la única para salvar la galaxia; pueden haber más...

***Star Trek: The Next Generation* lo distribuye Arcadia en el teléfono (91) 561 01 97 en CD-ROM PC, a 11.940 pesetas. Está prevista la aparición de nuevos episodios y conversiones a otras plataformas, como el Mac, la 3DO y la PlayStation.**

pequeños objetos de deseo



Séxtuple velocidad a un precio asequible.

LECTOR CD-ROM DE SÉXTUPLE VELOCIDAD AZTECH.

A pesar de que debe costar alrededor de 30.000 pesetas, este lector de séxtuple velocidad IDE (ATAPI) de Aztech mantiene las mejores prestaciones de sus predecesores de doble y cuádruple velocidad. La calidad del montaje, por ejemplo, es excelente; la bandeja motorizada es pesada y silenciosa, mientras que el panel frontal incluye controles cómodos para reproducir CDs musicales sin tener que cargar software.

La instalación DOS es coser y cantar, y un claro ejemplo a seguir por otros. Incluso coloca correctamente el MSCDEX en el AUTOEXEC.BAT para permitir el cacheado. No obstante, aunque puede funcionar bajo Windows 95 con uno de los drivers de 16 bits suministrados, no está disponible todavía uno dedicado de 32 bits. El Aztech cumple su promesa de séxtuple velocidad, alcanzando puntas de 927 Kb por segundo, y es más rápido que uno de cuádruple en actividades que sólo involucren transferencias de datos, como la carga de programas. Sin embargo, si el ordenador ejecuta varias aplicaciones en multitarea, las ventajas en la transferencia de datos no son tan claras.

A menos que se posea un Pentium muy veloz, la mayoría de tareas muy gráficas, como la reproducción de vídeos o la carga de fotografías, dejarán muy poco tiempo de CPU para la transferencia de datos. En consecuencia, las velocidades reales son un 40 por ciento de las expresadas en la tabla inferior. Entonces el lector sólo supera ligeramente a uno de cuádruple, y ya que el tiempo de acceso (228 ms) tampoco es muy superior, la mejora es imperceptible.

No obstante, en general, este séxtuple velocidad es una buena elección si actualmente no dispone de CD-ROM, o dispone de uno de doble velocidad. No es tan interesante si se posee uno de cuádruple.

Precio: 34.570 Ptas. aproximadamente.

Contacto: Aztech 07 44 1734 814 121



Paul Sanders

TRANSFERENCIAS DE DATOS

Lector	100%	60%	40%
Aztech CDA668 séxtuple	927K/s	827K/s	533K/s
Mitsumi FX400 cuádruple	605K/s	601K/s	449K/s
Panasonic CR562B doble	308K/s	303K/s	227K/s

Resolviendo problemas

P&R

Escríbanos a la dirección habitual, fax (93) 451 83 79 o e-mail msn.com @ Joan Lesán o en Compuserve 100547,3224

ABREVIATURAS Y CURLIES

Soy nuevo en Internet, y mientras que yo entro bien, me confunden los códigos que utilizan los otros. ¿Hay alguna guía disponible?

Cuando dice «códigos» debe referirse a los smilies (si gira el papel, verá que tienen forma de cara), generalmente utilizados para expresar una emoción, algo que a veces no es posible transmitir con texto llano. Las abreviaturas como BTW (By the Way) también se usan mucho, principalmente para ahorrar tiempo.
Sabemos de un par de libros al respecto, pero es más económico consultar el nodo Web ***www.yahoo.com/Art/Compute-generated/ASCII-Art/Smiles.*** *Hemos confeccionado una breve guía de los smilies y abreviaturas más comunes. Recuerde, no obstante, que muchos smilies poseen significados distintos; por ejemplo :-D significa que el usuario está sonriendo de alegría, ¡o que se está riendo de usted! También verá smilies poco usuales, como *<:-). ¿Qué significa? ¡Que el usuario lleva un gorro de Santa Claus, por supuesto!*

SMILIES

:-)	Sonreír
;-)	Guiñar
:-o	¡Oh!
:-,	Satisfacción
:-||	Rabia
:-*	¡Aúpa!
:-x	Beso
:-[	Torcer el morro
:-#	Soy una tumba
8-|	Ojos abiertos de sorpresa
(-:	Zurdo
%-)	Mucho tiempo ante la pantalla
:*)	Borracho

ABREVIATURAS

BFN	Bye for now (Adiós, por ahora)
BRB	Be right back (Regresaré)
BTW	By the way (Por cierto)
FUBAR	F***ed up beyond all recognition (Estoy hasta las narices)
FWIW	For what it's worth (El meollo de la cosa)
FYI	For your information (Para su información)
<G>	Grin (Sonrisa abierta)
HSIK	How shuold I know? (¿Cómo podía saberlo?)
IAE	In any event (En cualquier caso)
IMO	In my opinion (En mi opinión)
IMHO	In my humble opinion (En mi modesta opinión)
IOW	In other words (En otras palabras)
LOL	Laughing out loud (Reir sonoramente)
NBD	No big deal (No gran cosa)
NOYB	None of your business (Nada que le importe)
OIC	Oh, I see (Ah, comprendo)
OTOH	On the other hand (Por otro lado)
PITA	Pain in the a*** (??)
PMJI	Pardon me (for) jumping in (Disculpe si me entrometo)
ROFL	Rolling on floor laughing (Destornillarse de risa)
RSN	Real soon now (Ahora mismo, ya)
RTFM	Read the f***cking manual (!Haga el favor de leer el manual!)
TIA	Thanks in advance (Gracias de antemano)
TIC	Tongue in cheek (Irónicamente)
TTFN	Ta Ta for now (Nada por ahora)
TTYL	Talk to you later (Hablaremos más tarde)
WTH	What the h*** (!Qué demonios!)

PENAS DE WINDOWS 95

Acabo de pasarme a Windows 95. El problema es que tengo un lector CD-ROM de cuádruple velocidad Pioneer DR-UA124X y una tarjeta de sonido Gravis UltraSound, ¡y ninguno de los dos parecen estar soportados! ¿Qué puedo hacer?

Ésta es una de las muchas cartas que hemos recibido al respecto de Windows 95 y sus compatibilidades. Generalmente, lo mejor consiste en ponerse en contacto con el fabricante del hardware y/o Microsoft para comprobar la disponibilidad de drivers de dispositivo. Algunos fabricantes no se molestan en producir drivers actualizados (particularmente para los equipos más antiguos), aunque la mayoría (aquellos que realmente respetan a sus clientes) están trabajando en arreglos y actualizaciones.

En este caso concreto, Gravis trabaja actualmente en drivers para su gama UltraSound y espera tener pronto listo software específico para Windows 95, accesible por medio de servicios en línea. Puede ir a Gravis en CompuServe. El 1 de noviembre se ha puesto en marcha el nodo Web de Gravis, en www.gravis.com. Hasta cierto punto, los drivers para Windows 3.1 deberían funcionar bajo Windows 95, aunque no en juegos bajo emulación del DOS.

El lector Pioneer DR-UA124X funcionará bajo Windows 95 en modo de 16 bits con los drivers existentes (instálelos de la forma habitual), pero ya deben estar a punto de aparecer los drivers para acceso de 32 bits. Puede ir a Pioneer en CompuServe, o llamar al (91) 336 9415 para más detalles.

Si experimenta problemas de compatibilidad con Windows 95, ¡aquí tiene un amigo! Escríbanos (por favor, no llame), y haremos todo cuanto esté en nuestras manos.



El Pioneer DR-UA124X es uno de los muchos periféricos sin driver dedicado para Windows 95.



Las superconsolas, orientadas principalmente a los jugadores.

SÓLO JUEGO

Quiero una máquina multimedia, pero no llego a un PC o a un Mac, y el Phillips CD-i parece ya muerto y enterrado. Parece que mi única opción es comprar una Sony PlayStation o una Sega Saturn, pero, ¿no son solamente máquinas de juegos?

Ninguna compañía ha logrado todavía comercializar una auténtica «consola multimedia», aunque algunas, como Phillips con su CD-i o Panasonic con su 3DO, lo han intentado y fracasado. No sorprende, pues, que las nuevas superconsolas se orienten a los jugadores; Sony y Sega reconocen que los juegos representan el mayor mercado potencial, y no hay motivos para pensar que la estrategia futura de ambas compañías varíe mucho.

Dicho esto, es probable que aparezca software educativo de terceras partes; como informó CD-ROM Magazine el mes pasado, Sierra está jugando con la idea de producir versiones PlayStation y Saturn de su serie ADI, y Sega pretende extender el uso de la Saturn con un adaptador vídeoCD (previsto para ya), y con otros periféricos de aparición próxima, como un módem para navegar en Internet.

No se sorprenda, pues, de que Sony haga uso de sus conexiones musicales y cinematográficas en sus proyectos PlayStation futuros.

Como hemos dicho, ambas superconsolas se orientarán principalmente a los jugadores, y hasta que Apple Pippin no llegue (vea la pregunta siguiente), si desea una buena máquina multimedia todoterreno, la única opción es un PC o Mac.

¿BUEN PIPPIN?

He oído hablar un poco de la consola Pippin de Apple. ¿Qué es exactamente, cuándo está prevista su aparición, y cuánto costará? Además, ¿cuántos títulos de software van a haber, y de qué clase?

La Pippin es básicamente un PowerMac en una caja «económica», optimizado para la reproducción multimedia y capaz de ejecutar CD-ROMs originalmente creados para el Mac.

Aunque la máquina se conecta a una TV y aspira a un uso hogareño, Apple describe la Pippin como un «jugador multimedia» en lugar de una consola, y no pretende competir con la Sony PlayStation, Sega Saturn y similares. La compañía cree que aparte de jugar, las familias quieren aprender, reproducir música interactiva, acceder a información, comunicarse, etc...

Con las dos últimas ideas en mente, se dispondrá de extras opcionales como un teclado, un ratón y un módem GeoPort. Otras ampliaciones optativas incluyen tarjetas de memoria y, mediante un sistema de expansión propio, aceleradores gráficos, dispositivos de almacenamiento reescribibles, descodificadores de compresión, etc...

La disponibilidad de la Pippin aún es incierta. Apple está licenciando su tecnología a terceras partes (como hizo la 3DO), y la primera compañía en apuntarse, el fabricante japonés de juguetes Bandai, tiene previsto lanzar su máquina en Japón el próximo mes de marzo. No se ha fijado todavía ninguna fecha ni ningún precio para nuestro mercado, aunque se supone que la primera Pippin llegará a nuestros lares el verano próximo con un precio oscilando sobre las cien mil pesetas.

Se han confirmado pocos títulos de software, y la mayoría son lanzamientos japoneses oscuros. No obstante, se espera que sea una tarea relativamente fácil el que los desarrolladores conviertan títulos Mac existentes, y esto, combinado con el hecho de que los títulos Pippin se ejecutarán en los Mac de sobremesa, debería garantizar la aparición de una gran variedad de CD-ROMs, desde juegos y música interactiva hasta títulos educativos y de consulta. También se dispondrá de aplicaciones sencillas.Para más información, llame a Apple en el 900 11 2000.



Una araña que cuelga del techo... y recibe sus faxes.

SPIDERMAN

SpiderMan es un fax/módem y contestador automático que utiliza memoria e inteligencia para almacenar mensajes e imprimir faxes, incluso cuando el PC esté apagado. ¿Por qué hacer un módem que se parezca a una araña, sobre todo en el color? Bueno, en palabras del manual, «Las conexiones en forma de patas de araña del SpiderMan simbolizan los usos completos y ramificados de este dispositivo extraordinario»...

Como contestador automático, SpiderMan reserva pocas sorpresas. Al igual que un modelo convencional, los mensajes de entrada y salida se almacenan digitalmente en su memoria de 1Mb (ampliable mediante SIMMs normales), y es posible acceder a los mensajes grabados remotamente por medio de un teléfono de tonos. En las pruebas, había espacio para unos ocho minutos de llamadas. Los mensajes de salida se pueden cargar desde el PC.

El apartado fax es menos convencional. Puede actuar como fax/módem estándar, con lo que el PC debe estar en marcha, o puede recibir e imprimir faxes inatendido. El paquete incluye un adaptador de tensión poco habitual que permite al SpiderMan conectar y desconectar la impresora. En consecuencia, mientras no se recibe ningún fax, el consumo de electricidad global es muy bajo. Pero en este modo, SpiderMan no responderá otras llamadas hasta que acabe de imprimir la actual, un problema si la impresora es muy lenta y la agenda muy grande.

SpiderMan posee multitud de configuraciones, incluyendo un fax/contestador automático combinado que discrimina realmente las llamadas de vox y fax, grabando o recibiendo respectivamente tras la identificación inicial. El informe de llamadas y faxes recibidos es excelente, y el módem es un diseño competente V.32bis y fax clase 2. Lo decepcionante de SpiderMan es que el PC solamente se utiliza para configurar el dispositivo. Toda la gestión de mensajes y faxes se realiza por medio de botones y luces en el módem, nada que ver con la exuberancia de Windows. Y, una vez almacenados por SpiderMan, no hay manera de cargar llamadas o mensajes al PC para editarlos o aplicarles el reconocimiento de caracteres. Puede ser adecuado para aquellos que necesiten correo de voz y fax barato integrado con un teléfono y una línea, aunque un módem de voz estándar junto a un PC y una impresora con funciones de ahorro energético constituye una solución más potente.

Precio: 82.250 Ptas. aproximadamente.
Contacto: Info Line 0744 1628 819 006

Paul Sanders

La Guía

La forma más sencilla y comprensiva de conocer los mejores CD-ROM

En estas páginas encontrará la información más actual de los títulos aparecidos en CD-ROM durante los últimos 12 meses. Cada referencia incluye el distribuidor (o fabricante) en nuestro país, un teléfono de contacto, las plataformas para las que está disponible y una puntuación objetiva de todos aquellos que hemos podido probar. Los discos recomendados (aquellos que tengan una puntuación de cuatro y medio o cinco), los encontrará marcados en color rojo.

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
ARTE					
A Hard Day's Night	ICS	93-419 56 76	5.500	MPC	●●●●●
La clásica película de los Beatles en CD, con el texto completo y un ensayo firmado por el crítico de cine Bruce Eder					
A Survey of Western Art	Soft Mail	93-451 30 22	7.945	MPC	
Guía visual del Arte Occidental, con ensayos sobre la materia y cerca de mil imágenes					
Cameron's Fine Art	Soft Mail	93-451 30 22	8.545	MPC	
Cuatrocientos cincuenta trabajos reconocidos de artistas y fotógrafos famosos, acompañado de numerosos clips de sonido					
Cinemanía '95	ERBE	91-528 83 12	10.900	MPC	●●●●●
Revisiones, vídeoclips con animación, cientos de fotografías de escenas y un interfaz de usuario amigable, hacen de este CD la definitiva guía sobre el cine					
Coaste's Impressionism	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	10.995	MPC	
Más de seiscientas imágenes, con información biográfica sobre sus creadores					
Ephemeral Films	ICS	93-419 56 76	6.500	MPC	
Dos discos (cada uno con el mismo precio). De New Horizonts (1931-45) y You Can't Get There From Here (1946-1960), la crónica de la era de consumo americana					
Exploring Modern Art	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●●●
Visita a una de las más modernas galerías de arte que sirve como excusa para descubrir el arte moderno					
I Photograph to Remember	ICS	93-419 56 76	7.300	MPC	
Documento multimedia del fotógrafo Pedro Meyer sobre la lucha de sus padres para derrotar el cáncer					
Impresionism and its Sources	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	11.995	MPC	
Mil imágenes y unas amplias opciones de búsqueda, con música de Chopin y Fauvre					
Le Louvre	ERBE	91 528 83 12	No disponible	Mac/MPC	●●●●●
Por primera vez, un disco CD ha competido en cantidad de ventas con sus equivalentes en papel, y ha salido victorioso					
Microsoft Art Gallery	ERBE	91-528 83 12	10.900	Mac/MPC	
Lujosa colección de trabajos de la National Gallery de Londres, con vivos colores, animaciones y sonido					
Poetry in Motion	ICS	93-419 56 76	6.500	MPC	
Poesía y arte de Charles Bukowski, Tom Waits, William S. Burroughs y quince artistas modernos más					
Renaissance Masters	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.995	MPC	
Serie de dos discos, con mil trescientas imágenes con comentarios sobre cada una					
CIENCIA					
A World Alive: Saint Louis Zoo	ICS	93-419 56 76	8.995	MPC	●●●●●
Clips de vídeo, música y una narración a cargo de James Earl Jones nos introducen en el apasionante mundo de la vida animal					
Animales peligrosos	ERBE	91 528 83 12	10.000	MPC	●●●●●
Los animales poderosos fascinan a los más pequeños. Este disco se los muestra casi todos					
Beyond Planet Earth	Seric's Room	977-33 00 56	7.375	MPC	●●●●●
Toda la información, y un poco más, sobre nuestros vecinos en el viaje cósmico de la Tierra					
Coral Reef	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●●●
Título imprescindible para los amantes de la ciencia en general y el mar en particular					
Creepy Crawlies	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	
Investigación de la biología de los insectos a través de cuarenta minutos de vídeo unido a narraciones y fotografías a todo color					
Distant Suns	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	22.995	Mac/MPC	●●●●●
Simulador de la bóveda celeste comprensivo y fácil de utilizar					
Encyclopedia of Science and Technology	McGraw-Hill	91-372 81 93	25.680	MPC	●●●●●
La mejor enciclopedia de la ciencia a un precio acorde					
Grolier Prehistoria	MindWare-Grupo SD	93-415 36 06	No disponible	Mac/MPC	●●●●●
En la prehistoria no sólo hubo dinosaurios, también empezó su andadura una raza de homínidos: los humanos					
Hongos, Enciclo. interactiva del Reino Fungi	CD Projects, S.L.	983-29 28 39	13.995	MPC	●●●●●
Todo lo que necesita saber sobre el desconocido mundo de las setas					



Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
In The Company Of Whales	ABC Analog	91-634 20 00	6.200	MPC	●●●○○
Si los grandes animales le fascinan, este CD-ROM es para usted: los mayores animales de la Tierra descritos para usted					
Interactive Periodic Table	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●●○
La presentación de información científica se ve mejorada con el uso de las posibilidades multimedia					
Microsoft Dinosaurs	ERBE	91-528 83 12	10.900	Mac/MPC	●●●●○
Un disco sobre dinosaurios realizado con el habitual buen gusto de Microsoft					
New Dictionary of the Living World	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	22.995	MPC	●●●◐○
Base de datos multimedia de la vida en la Tierra					
Redshift	Micronet	91-358 96 25	17.400	Mac/MPC	●●●●◐
Fotos, ilustraciones y animaciones proporcionan una absorbente mirada a nuestro sistema solar					
Space Adventure	Seric's Room	977-33 00 56	10.500	MPC	●●◐○○
Guía multimedia de los viajes espaciales y los planetas de nuestro sistema solar					
Space Shuttle	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	6.952	MPC	●●●●○
Variada y detallada guía interactiva del Transbordador Espacial y sus misiones					
The Big Green Disc	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.691	MPC	●●●◐○
El estado de salud de nuestro planeta explicado para que todo el mundo lo entienda					

CONSULTA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Aircraft Encyclopedia	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.495	MPC	
Base de datos con texto e imágenes de aviones civiles y militares					
Amazonia	Charmed	91-526 55 01	5.900	MPC	●●●○○
Descubra cómo es la vida de la gente que habita en las riberas del Amazonas					
Bug Adventure	Soft Mail	93-451 30 22	9.745	MPC	●●●◐○
Estudio de los bichos más repugnantes: ideal para los niños					
Catálogo Multimedia de Sellos de España	Afinsa Multimedia	93-414 73 50	8.700	MPC	●●●◐○
Los sellos también tienen un CD-ROM. Aquí encontrará todos los emitidos en España entre 1850 y 1960					
CD Basket	Dinamic Multimedia	91-654 61 75	4.900	MPC	
Todo el basket de la liga ACB en un disco CD-ROM. Imprescindible para apasionados de este deporte					
Compton's Interactive Enciclopedia	Soft Mail	93-451 30 22	15.400	Mac/MPC	●●●○○
Ciento veinte vídeos y secuencias animadas; sonido; un atlas y 33.000 artículos con fácil uso de referencia cruzadas					
Crossword Cracker	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	10.995	MPC	
Base de datos de 170.000 palabras especialmente diseñada para resolver crucigramas					
Dangerous Creatures	ERBE	91-528 83 12	10.900	Mac/MPC	●●●◐○
Los animales más peligrosos, sus costumbres y forma de vida					
Encarta '95	ERBE	91-528 83 12	24.900	Mac/MPC	●●●●○
Con un diccionario, un diccionario de sinónimos y un atlas completando la completa Enciclopedia, ésta se convierte en una obra de consulta imprescindible					
Enciclopedia del Fútbol	Mindware	93-415 36 06	8.995	MPC	●●●●○
Los equipos, los jugadores, toda la estadística... e incluso los árbitros de los mundiales de fútbol desde 1930 a 1994					
Enciclopedia Durvan	Micronet	91-358 96 25	26.100	MPC	●●●○○
Diccionario enciclopédico realizado completamente en España y que se basa en la enciclopedia sobre papel del mismo nombre					
Grolier Multimedia Enciclopedia	Cybermagic	93-280 13 87	22.650	MPC	●●●◐○
Los veintiún volúmenes de la Enciclopedia Académica con abundantes sonidos y clips de vídeo					
Guinnes Disc of Records 1994	PROEIN	91-576 22 08	11.995	MPC	●●◐○○
El texto completo de los 1003 Registros del Libro Guinnes, con fotografías, vídeo y audio					
How Computer Work	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.561	MPC	
Los misterios del ordenador desvelados gracias a clips de vídeo. También disponible: *How Things Work* y *How the World Work*					
How to... Computers	ABC Analog	91-634 20 00	5.000	MPC	●●●◐○
Detallada explicación de cómo funcionan los ordenadores válida para usuarios inexpertos y refrescar ideas a los expertos					
JETS	ICS	93-419 56 76	5.400	MPC	
Una completa guía de los modernos aviones a reacción					
KGB-CIA World Factbook	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	4.995	MPC	
La perspectiva que del mundo tenía el KGB antes del colapso de la URSS, junto con archivos recalificados recientemente de la CIA					
Languages of the World	Seric's Room	977-33 00 56	3.905	MPC	
Diccionario con doce idiomas, lleno de referencias cruzadas para facilitar la traducción					
Mammals	Soft Mail	93-451 30 22	7.145	MPC	
Referencia sobre los mamíferos y su medio ambiente					
Maps 'n' Facts	Electronic Arts Software	91-304 70 91	8.990	MPC	●●●●○
Para organizar sus viajes o saberlo todo sobre cualquier país, nada mejor que un atlas en CD-ROM					
Microsoft Bookshelf	ERBE	91-528 83 12	29.900	MPC	●●◐○○
Completo juego de libros de referencia, con mapas y animaciones para complementar los textos					
Multimedia World Factbook	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.495	MPC	
248 perfiles de países con numerosos mapas en color					
Noticias para la Historia	Micronet	91-358 96 25	4.000	MPC	●●●◐○
Todas las noticias del año, nacionales e internacionales, recogidas en un CD-ROM					
Oxford English Dictionary	Librería Universitaria Autónoma	91-735 17 21	145.000	MPC	●●●●○
La segunda edición del más prestigioso diccionario de inglés. Con más de 2.400.000 citas					
People	ICS	93-419 56 76	6.500	Mac/MPC	●●●●○
Una de las más famosas revistas americanas «del corazón» hace su salto al CD-ROM					
Pill Book, The	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.213	MPC	
Información sobre las 1.500 drogas más prescritas					
Pixel Garden	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.995	MPC	
Base de datos de 522 flores y plantas ornamentales					





Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
SpaceAGE	Atlantic Devices	93-804 07 02	6.500	MPC	●●●●◐
La conquista del espacio en toda su amplitud y profundidad. Además incluye un ¡programa de dibujo!					
The 1994 Guinnes Multimedia Disc of Records	PROEIN	91-576 22 08	11.995	MPC	●●●◐○
Qué puede decirse sobre el famoso Libro de los Records que no se haya dicho ya. Ahora en CD-ROM					
The 1995 Grolier Multimedia Enciclopedia	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	64.995	MPC	●●●●○
Puede que no supere a Encarta, pero es un pozo de información muy accesible. Lástima del precio					
The Haldeman Diaries	Electronic Arts Software	91-304 70 91	No disponible	MPC	●●●●○
La era de Nixon, incluida su caída, desde la perspectiva de uno de sus asesores personales					
Warplanes	Micronet	91-358 96 25	13.920	MPC	●●●◐○
Buen compendio de la aviación militar					
Wine Guide	ERBE	91-528 83 12	10.490	MPC	●●●◐○
Se echan en falta más vinos españoles, pero es una buena guía de cata para los amantes del buen beber					

EDUCACIÓN

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Alge-Blaster 3	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	
Tutorial de álgebra para niños de 14 años o más, conteniendo más de mil problemas					
Berlitz Think & Talk French	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	26.995	MPC	●●◐○○
Además de leer y escuchar, este disco también enseña a escribir, sin embargo sus pantallas son algo aburridas. También disponible español					
Cuerpo Humano, El	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	●●●○○
Estudio la morfología y los procesos vitales que tienen lugar en el organismo humano					
Cuerpo Humano, El	Zeta Multimedia	93-484 66 00	17.775	MPC	●●●●○
Viaje interactivo al interior del cuerpo humano					
Como funcionan las cosas	Zeta Multimedia	93-484 66 00	17.775	MPC	●●●●◐
Como el libro del mismo título pero aprovechando las posibilidades de la multimedia					
Discoverers, The	Soft Mail	93-451 30 22	5.655	MPC	●●●◐○
Desde los viajes de Magallanes a la sonda espacial Magallanes, todo un mundo de exploraciones que maravillará a los chicos					
Exploring Earth Sciences	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	13.909	MPC	●●●●◐
Conjunto de referencias para los estudiantes de Geografía y Ciencia					
Eyewitness Encyclopedia of Science	Zeta Multimedia	93-484 66 00	22.275	MPC	●●●●●
La muestra de cómo tienen que hacerse los CD-ROM. Perfecto					
Geografía física de España	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Geografía física de la Península, Baleares y Canarias. Incluye animaciones y fotografías que facilitan la comprensión de las explicaciones					
Geología: «La Tierra, inquieta»	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Con las animaciones y las imágenes se consigue explicar cómo funcionan los fenómenos geológicos					
Hablemos inglés	ABC Analog	91-634 20 00	11.000	MPC	
Treinta lecciones de inglés que le llevan desde los conocimientos básicos hasta un nivel medio					
Polizón	Zeta Multimedia	93-484 66 00	11.025	MPC	●●●●○
La vida en un barco del siglo XVII					
Learn French with Asterix & Son	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	15.995	MPC	●●●◐○
El popular personaje de los cómics enseña inglés. También disponible francés					
Mavis Beacon Teaches Typing	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	12.995	MPC	
Los dictados en voz alta mejoran la versión CD-ROM del popular paquete de enseñanza de mecanografía					
Mi primer diccionario interactivo	Zeta Multimedia	93-484 66 00	11.025	MPC	●●●●◐
Diccionario muy entretenido para niños					
Mundo de los minerales, El	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Información de unos mil minerales con fotografías a todo color. También ofrece la posibilidad de visitar museos y colecciones privadas de todo el mundo					
Picture Electronic Dictionary	Didaco	93-237 64 00	6.900	MPC	●●●◐○
Agradable diccionario de inglés para niños					
Sistema Solar, El	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Posibilidad de viajar a través del Sistema Solar y conocer detalles de todos sus planetas, satélites, etcétera					
The Even More Incredible Machine	Cocktel Educative	91-381 53 32	8.700	MPC	●●●●○
Más máquinas para construir y más problemas que resolver					
TriplePlayPlus English	ABC Analog	91-634 20 00	10.995	MPC	●●●◐○
Aprenda el inglés comparando su pronunciación con la del disco					
Zoo 2.0	ANAYA Interactiva	91-393 88 00	7.535	MPC	●●●◐○
Con más de mil fotografías, 1 hora de vídeo y 45 minutos de sonidos este CD propone una visita provechosa al zoológico					

GEOGRAFÍA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Barcelona Tour '95	OLR Soft	93-274 23 93	9.900	MPC	●●●◐○
Si desea visitar la Ciudad Condal y dispone de lector de CD-ROM, debe regalarse este disco. Imprescindible para turistas interesados en algo más que folklore					
CD Atlas de Catalunya	Institut Cartogràfic de Catalunya	93-218 87 58	15.000	MPC	●●●○○
El primer atlas en CD-ROM realizado en España					
El Camino de Santiago	Micronet	91-358 96 25	9.775	MPC	●●●○○
La guía multimedia del peregrino					
Everywhere USA Guide	Soft Mail	93-451 30 22	5.862	MPC	●●●◐○
Dos discos aportan una guía útil e interesante a lo mejor de América					
Exotic Japan	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	
Conozca la antigua cultura japonesa por medio de lecciones, juegos o adivinanzas					
Global Explorer	ICS	93-419 56 76	17.000	MPC	●●●●○
Para descubrir el mundo no hay nada como un atlas, y éste es uno de los primeros en CD y más famosos					





Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Globetroting wirh 3D World Atlas Tres formas de ver el mundo: división política, geográfica y fotográfica	Electronic Arts Software	91-429 38 35	No disponible	MPC/Mac/3DO	●●●●○
Last Chance to See Doble disco multimedia sobre los trotamundos Douglas Adams y Mark Cawardine	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	●●●○○
Maps 'N' Facts Un atlas familiar con mapas, gráficos y textos que se pueden imprimir	Electronic Arts Software	91-304 70 91	8.990	MPC	●●◐○○
Oceans Below Descubra la vida que se esconde bajo las aguas a través de vídeos, narraciones, fotografías y textos	Seric's Room	977-33 00 56	3.500	MPC	
Where in World is Carmen San Diego? La potencialidad de la multimedia hace posible este juego de aventuras geográfico	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	

HISTORIA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
20th Century Video Almanac Paseo por la historia reciente	PROEIN	91-576 22 08	13.995	MPC	●●●○○
Ancient Lands Guía de las antiguas civilizaciones impecablemente producida y lujosamente ilustrada	ERBE	91-528 83 12	10.900	MPC	●●●●○
Anglo-Saxons, The El Museo Británico ha contribuido con gran cantidad de información a la elaboración de este brillante producto	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.995	MPC	●●●◐○
500 Nations Descubra la cultura y la historia americana a través de sus nativos	ERBE	91-528 83 12	7.900	MPC	
CNN Time Capsule Vídeo narrado, acompañado de comentarios y análisis estadísticos, exploran acontecimientos recientes en el mundo	Electronic Arts Software	91-304 70 91	5.990	MPC	
Exploring Ancient Architecture Paseo por los pasados tiempos de Grecia, Roma, Egipto y la Edad de Piedra	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●◐○
First Emperor of China, The La historia que precedió el descubrimiento del Ejército de Terracota y sus circunstancias	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	●●●◐○
JFK Assasination Todos los puntos de vista sobre los móviles y los culpables del asesinato de Kennedy	ICS	93-419 56 76	9.700	MPC	●●◐○○
Tarraco La historia más cercana también se puede colocar en un CD-ROM	ICS	93-419 56 76	6.000	MPC	●●●◐○

INFANTILES

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Adventures in Fairyland Historias interactivas educacionales para niños de 4 a 8 años que proporcionan una opción de colorear en cada pantalla	ERBE	91-528 83 12	7.700	MPC	
Amanda Stories Cuentos e interacción para niños de Amanda Goodenough	ICS	93-419 56 76	8.995	MPC	
Arthur's Birthday Fiesta de cumpleaños es la excusa para contar una historia educativa para aprender jugando	Electronic Arts Software	91-304 70 91	5.990	MPC	●●●●○
Arthur's Teacher Trouble Al empezar el nuevo curso, Arthur's comprende las muchas cosas que va a aprender	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.600	MPC	●●●●○
Compton's Family Choice Variedad de quince juegos para toda la familia y productos educacionales	Seric's Room	977-33 00 56	4300	MPC	
Director's Lab Con este disco los niños pueden crear sus propias películas	CIC	91-326 01 20	10.000	MPC	●●●●○
Discis Books Una serie de diez discos para niños a partir de cuatro años de Beatrix Potter y Robert Munsch	ICS	93-419 56 76	5.560	MPC	
Explorapedia Divertida enciclopedia sobre el mundo animal que además educa a los niños que saben inglés	ERBE	91-528 83 12	9.900	MPC	●●●●○
Harry and the Haunted House Imprescindible para los niños de todas las edades. Estimula la imaginación y despierta el espíritu de investigación	Electronic Arts Software	91-304 70 91	5.990	MPC/Mac	●●●●○
How the Leopard Got his Spots El cuento del Leopardo narrado en multimedia, junto con un montón de pequeños juegos, puzzles, etcétera	Microsoft	91-804 00 96	7.900	MPC	
Just Grandma and Me Arthur acompaña a su abuela a la playa y de paso los niños aprenden interactivamente	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●●○
Kid Works 2 Kit de creatividad que escribe, dibuja y habla para niños de todas las edades	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.495	MPC	
Kiyeko y los ladrones de la noche El agradable cuento interactivo de Ubi Soft que explica por qué algunas serpientes tienen cascabel y veneno	Ubi Soft	93-589 57 20	6.995	MPC	●●●●○
Las aventuras de Nico Con este programa los niños pueden crear sus propios cuentos escogiendo sus personajes, los sonidos y el final de la historia	PROEIN	91-576 22 08	4.995	MPC	●●●◐○
Legends of Oz Historias, juegos y clips basados en la clásica película	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	13.495	MPC	
Little Monster at School Un cuento interactivo que vale para los pequeños y los no tan pequeños	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC/CD-i/Mac	●●●●○
Magic Bus Los niños descubren cómo funciona el cuerpo humano con este viaje en el autobús fantástico	ERBE	91-528 83 12	9.900	MPC	●●●●○
Magic Theatre Para que los niños puedan crear sus propias aplicaciones multimedia	Pricoinsa	93-325 44 92	5.500	MPC	●●●◐
Math Blaster: In Search of Spot Anima a niños de edades comprendidas entre 6 y 12 años a mejorar sus habilidades en matemáticas a través de aventuras en cuatro dimensiones	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	



Cómo comprar un PC Multimedia



Para disfrutar de una auténtica multimedia en su PC, hay algunas cosas que debe tener en cuenta antes de ir de compras. Los PCs multimedia tienen especificaciones demasiado técnicas, que no son tan complicadas como parece a primera vista.

La primera cosa que hay que tener en cuenta, es el procesador que equipa el ordenador (podríamos compararlo con el motor de un coche). El primer procesador de la familia Intel fue el 8086 (XT), el segundo el 80186, el tercero el 80286 (AT), etcétera.
Hoy en día, el procesador mínimo necesario para ejecutar la mayoría de aplicaciones multimedia es un 486 a 25 MHz. El 486 más barato que se puede encontrar es un 486 SX. Pero, ¿qué diferencias hay entre los distintos modelos de 486?

Al igual que el motor de un coche, el procesador del ordenador se suministra en distintos modelos que se diferencian en el nivel de prestaciones. Un 486SX podríamos compararlo con cualquier utilitario gasolina de poco cubicaje (1.2 L), y de igual forma un 486 DX2 sería el equivalente en versión Inyección 16V. Sólo tiene que tener claro que un 486DX2 es mejor que un 486 SX, un DX4 mejor que un DX2, y un Pentium es superior que cualquiera de estos 486. Los 25 MHz hacen referencia a la velocidad del reloj (las RPM del coche). Cuanto más alto sea este número, más rápido será nuestro pasaporte al mundo multimedia.

Otro criterio vital es la cantidad de memoria RAM que se incluya en el equipo. Como mínimo nuestro equipo debería estar armado con 8 MBytes, si nuestro bolsillo puede soportarlo

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Peter and the Wolf	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.495	MPC	
Narración de Jack Lemmon y música de la Prague Festival Orchestra. Indicado para edades comprendidas entre los 3 años y los 99					
Peter Pan: Story Paint Adventure	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.495	MPC	
Historia dibujada en la que los niños escogen diferentes vías y observan sus decisiones animadas					
Putt-Putt Goes to the Moon	Soft Mail	93-451 30 22	3915	MPC/Mac	●●●●●
Edudiversión exuberante. También disponibles: Putt-Putt's Fun Pack y Putt-Putt Joins the Parade					
Rodney's Wonder Window	ICS	93-419 56 76	8.900	MPC	
Los niños pueden jugar con dibujos y sonido en el loco universo de Rodney Greenblat					
Ruff's Bone	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.484	MPC	●●●●●
El perro Ruff busca por todas partes su hueso perdido en el magnífico libro de Living Book					
Scavenger Junt: Africa	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.822	MPC	
Programa de descubrimiento del mundo animal con escenas pintadas a mano que crean una aventura de aprendizaje diferente cada vez					
Sound It Out Land	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.822	MPC	
Aventura para mejorar las capacidades de ritmo y primeras lecturas con juegos estimulantes					
Talking Classic Tales	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.691	MPC	
Cinco cuentos clásicos con originales ilustraciones en color y narraciones para niños de más de tres años					
Talking Jungle Safari	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.691	MPC	
Estimulante safari multimedia para niños					
Teddy the Brave	PROEIN	91-576 22 08	5.495	MPC	●●●●●
Para que los niños aprendan los rudimentos de manejar el ordenador sin que les suponga un gran esfuerzo					
The Ultimate Haunted House	ERBE	91-528 83 12	9.900	MPC/Mac	●●●●●
Los niños deben recolectar trece objetos para poder escapar de la casa encantada					
Tortoise and The Hare, The	Electronic Arts Software	91-304 70 91	5.990	MPC/Mac	●●●●●
El famoso cuento de la liebre y la tortuga sirve de marco para otra agradable experiencia pedagógica					
Uncle Archibald	Cocktel Educative	91-381 68 24	6.250	MPC/Mac	●●●●●
Cocktel Vision presenta con este título una colección que está, como mínimo, a la altura de los famosos Living Books					
Upside Town	ERBE	91-528 83 12	7.990	MPC	●●●●●
Este programa desarrolla las capacidades para resolver problemas y para las operaciones lógicas					
White Horse Child, The	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.995	MPC	
Libro de cuentos multimedia por el premiado autor Greg Bear					
Wild Cards	Computer 2000	93-499 91 11	3.500	MPC	●●●●●
Siete juegos de cartas para niños de entre cuatro y diez años					

JUEGOS

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
7th Guest, The + Dune	Arcadia	91-561 01 97	11.490	MPC	●●●●●
Doble CD con un juego de rompecabezas creado todo con gráficos en 3D					
3D Lemmings	Electronic Arts Software	91-304 70 91	5.900	MPC/Playstation	●●●●●
Si no tuvo bastante con las últimas entregas, ahora puede disfrutar con las nuevas peripecias de estos pequeños duendes, pero en 3D					
Aces of the Deep	Cocktel Educative	91-381 53 32	8.975	MPC	●●●●●
Controle un submarino alemán durante la Segunda Guerra Mundial					
Action Soccer	Ubi Soft	93-589 57 20	5.990	MPC	●●●●●
El simulador de fútbol que no debe faltar en sus estanterías. Con voces que insultan al árbitro y gritos para animar a su equipo					
Alone in the Dark 3	ERBE	91-539 98 72	7.990	MPC	●●●●●
La segunda entrega de esta terrorífica aventura gráfica es todavía mejor que la primera					
All New World of Lemmings	Electronic Arts Software	91-304 70 91	No disponible	MPC	●●●●●
Todo un clásico en los juegos de plataformas, esta vez en tres dimensiones					
Archivos secretos de Sherlock Holmes, Los	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●●●
Adopte el rol del propio Holmes en esta divertida aventura interactiva					
Are you afraid of the dark?	CIC	91-326 01 20	8.990	MPC	●●●●●
Para los menores de quince años, un juego de fantasmas que les apasionará					
Battle Isle 2	Seric's Room	977-33 00 56	8.600	MPC	●●●●●
Lo mejor en juegos de guerra, con una gran cantidad de mejoras					
Battles of Time	Ubi Soft	93-589 57 20	7.950	MPC	●●●●●
Cuatro buenos juegos: Perfect General, Battle Isla, Mega-Lo-Mania y First Samurai, dan valor a este paquete					
BC Racers	PROEIN	91-576 22 08	5.995	MPC	●●●●●
Para nuestro colaborador está bien claro: BC Racers es el mejor juego arcade de carreras para PC					
Bioforge	Electronic Arts Software	91-304 70 91	6.990	MPC	●●●●●
Una película interactiva imprescindible para los amantes de la acción. Más que recomendable, imprescindible					
Buzz Aldrin's Race Into Space	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●●●●
Un juego multimedia de estrategia: la carrera del espacio					
Capitol Hill	PROEIN	91-576 22 08	8.995	MPC	
Estimulante combinación de juegos y material educativo que introduce a los niños en el sistema político americano					
Castles II: Siege & Conquest	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●●●●
Conquista los castillos enemigos en este juego de estrategia medieval					
Conspiracy	Arcadia	91-561 01 97	7.490	MPC	
Investigue la corrupción en la KGB, con Donald Sutherland digitalizado					
Critical Path	Cybermagic	93-280 13 87	11.275	Mac/MPC	●●●●●
Actores de carne y hueso en este juego interactivo					
Cyberia	Arcadia	91-561 01 97	9.990	MPC	●●●●●
Todas las animaciones de este juego están realizadas con programas de 3D. Imprescindible para amantes del arcade y de los juegos bien construidos					
Cyclemania	PROEIN	91-576 22 08	6.995	MPC	●●●●●
También las motos tienen por fin un buen simulador					



Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Chessmaster 4.000	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC	●●●●○
Gráficos soberbios y una vasta variedad de opciones hacen de éste, el definitivo juego de ajedrez					
Dark Forces	ERBE	91-528 83 12	7.990	Mac/MPC	●●●●●
La continuación de la saga de las Galaxias sigue cosechando el mismo éxito que sus predecesoras					
Darkseed	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	Mac/MPC	●●●○○
Sombrío y atmosférico juego de aventuras con HR Giger					
Dawn Patrol	Arcadia	91-561 01 97	8.490	MPC	●●●●○
Los aviones de la Primera Guerra Mundial no eran los más rápidos, pero pueden producir sensaciones fuertes					
Day of the Tentacle, The	ERBE	91-528 83 12	7.700	MPC	●●●◐○
Película de aventuras que ha probado ser muy popular entre los usuarios de todo el mundo					
Descent	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●●●○
Aquí no verá ni una gota de sangre, pero sentirá un gran vacío en el estómago..					
Desert Strike	ERBE	91-528 83 12	4.950	MPC	●●●◐○
Acción a raudales para los amantes del arcade, pero también encontrará suficientes elementos de estrategia					
Discworld	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●●◐
Una aventura gráfica con unos diálogos fantásticos en la que tiene que tiene que solucionar los problemas que causa un dragón					
Doom II	ERBE	91-528 83 12	9.900	MPC	●●●●○
Si crear escuela significa algo, este juego es de los más significativos					
Dragon's Lair	Arcadia	91-561 01 97	9.990	MPC	
Disco muy raro de Don Bluth					
Dragonsphere	PROEIN	91-576 22 08	10.990	MPC	●●●◐○
Apasionante juego de aventuras con voz completamente digitalizada					
Ecstatica	Electronic Arts Software	91-304 70 91	8.990	MPC	●●●●○
Una historia de magia y brujería que es imprescindible para los amantes del género					
Fade to Black	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●●●
La segunda parte de Flashback, con mejores gráficos en 3D y todo lo necesario para convertirse en un clásico					
FIFA International Soccer	Electronic Arts Software	91-429 38 35	5395	MPC/3DO	●●●●○
Los simuladores de fútbol alcanzan con este juego un nuevo nivel					
Flight Unlimited	ERBE	91-528 83 12	7.990	MPC	●●●●◐
Por fin le ha salido un competidor de altura al Flight Simulator de Microsoft. Y con escenarios mucho más realistas y más modelos de aviones					
Gabriel Knight	Cocktel Educative	91-381 53 32	10.500	MPC	●●●◐○
Juego de aventuras con estilo y a veces terrorífico					
Goblins III	System 4 de España	91-381 53 32	4750	MPC	●●●○○
Entretenido juego de aventuras de estilo puzzle					
Hell Cab	ERBE	91-528 83 12	12.990	MPC	●●●○○
Aventura de viaje en el tiempo con impresionantes gráficos					
Inca II	System 4 de España	91-381 53 32	4750	MPC	●●●○○
Una de las últimas películas interactivas, impresionante					
International Open Tennis	ERBE	91-528 83 12	7.700	MPC/CD-i	●●●◐○
Juego de tenis fácil de jugar y muy bien producido					
Interplay's 10 Year Anthology	Arcadia	91-561 01 97	8.990	MPC	●●●●○
Diez clásicos juegos, correspondientes cada uno al mejor juego de cada año de los últimos diez años					
Iron Helix	Centro Mail	91-380 28 92	9.990	MPC	●●●◐○
Juego de aventuras de estilo cinematográfico					
Journeyman Project, The	ERBE	91-528 83 12	7.990	MPC	●●●◐○
Impresionante pero lento viaje en el tiempo en este juego de aventuras					
Jurassic Park	Arcadia	91-561 01 97	6.990	MPC	●●●○○
La famosa película convertida en un juego de aventuras					
Jutland	Electronic Arts Software	91-304 70 91	9.990	MPC	●●●○○
Batalla naval ambientada en la Primera Guerra Mundial muy bien presentada					
King's Quest VII	Cocktel Educative	91-381 53 32	10.500	MPC	●●●◐○
La última entrega del popular juego de rol					
Klik & Play	Arcadia	91-561 01 97	8.490	MPC	●●●●○
Si ya está cansado de jugar con los juegos que crean los demás, con este programa podrá inventarse sus propios juegos. Además incluso puede venderlos..					
Labyrinth of Time	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●○○
Venza al rey Midas resolviendo puzzles a lo largo del tiempo y el espacio					
Lawnmower Man, The	ERBE	91-528 83 12	11.990	MPC	●●◐○○
Juego con gráficos impresionantes, basado en la película del mismo título, pero que no satisface					
Legend of Kyrandia, The	Arcadia	91-561 01 97	7.990	MPC	●●◐○○
Gráficos con un colorido impresionante realizados para este juego de aventuras					
Lemmings Double Pack	Electronic Arts Software	91-429 38 35	4.990	MPC	●●●●○
Más de doscientos niveles de dificultad variable en este disco que incluye las dos primeras entregas					
Litil Devil	ERBE	91-528 83 12	7.700	MPC/CD-i	●●●○○
Puzzle de dibujos animados tipo cómic					
Little Big Adventure	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●●◐
No sólo es un apasionante juego de aventuras, también posee unos personajes que le enamorarán por su sensibilidad					
Lost in Time	System 4 de España	91-381 53 32	4.750	MPC	●●●◐○
Aventura ambientada en Francia que incorpora escenas de vídeo					
Lost Treasures of Infocom. Vol. I	ABC Analog	91-634 20 00	9.430	MPC	●●●●○
Veinte juegos añejos en un solo disco. El volumen 2 contiene otros 14					
Magic Carpet	Electronic Arts Software	91-429 38 35	6.990	MPC	●●●●◐
Si los simuladores de vuelo y los juegos de fantasía son lo suyo, este disco dará satisfacción a ambas inquietudes					
MegaRace	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC/3DO	●●●◐○
Vídeo de larga duración de «Lance Boyle» da vida a esta carrera futurista. Un juego apasionante					

Cómo comprar un PC Multimedia



16 MBytes son una fantástica inversión. También necesitará como mínimo un monitor SVGA de 14 pulgadas (sólo tiene que saber que SVGA es mejor que VGA, y que no por esto incrementará en exceso el precio del equipo), un disco duro de 500 MBytes (necesitará esta cantidad para poder almacenar los ficheros ejecutables de todos sus CD-ROM), y una copia de Windows 3.1 o superior (Windows 95 es una de las actuales alternativas, y parece que será una buena elección incluso para los usuarios de videojuegos).

También necesitará un lector CD-ROM de doble velocidad (si puede conseguir un cuádruple velocidad, por algo más de 8.000 pesetas, puede planteárselo, en caso contrario no necesitara más de un doble velocidad: los títulos que salen al mercado en CD-ROM no necesitan más). La tarjeta de sonido ha de ser SoundBlaster compatible. (SoundBlaster es el estándar en el mundo del sonido PC. No necesita saber nada más, solo asegúrese de que su PC tenga una.)

Por ultimo, pero no menos importante, el precio. No pague más de 170.000 pesetas por él. Si puede gastar algo más para tener un poco más de potencia, estará perdiendo dinero. Dentro de poco estará otra vez fuera de la carrera por tener más y más potencia. Es preferible hacer un gran cambio dentro de algún tiempo, que tener un poco más de potencia ahora. No compre más de lo que necesita.

Si realmente quiere un equipo TOP, pregunte por un ordenador que cumpla las normas MPC3: como mínimo un Pentium a 75 MHz, lector CD-ROM 4X, tarjeta de sonido 16 bits wavetable (esto es un extra muy superior a una SoundBlaster de clase media), tarjeta MPEG (vídeo a pantalla completa), y un mínimo muy mínimo de 8 MBytes. Un ordenador de estas características se acerca a las 400.000 pesetas, pero tendrá la absoluta seguridad de que podrá ejecutar cualquier programa.

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Microsoft Golf	ERBE	91-528 83 12	7.700	MPC	●●●○○
El más popular juego de golf, ahora para Windows en CD-ROM					
MTV Club Dead	CIC	91-326 01 20	10.500	MPC	●●●◐○
Un asesino se ha introducido en un escenario de realidad virtual y usted debe detenerlo					
Myst	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC/Mac	●●●●○
Soberbios gráficos en 3D, vistosos dibujos y una muy buena banda de sonido, ¡qué más se puede pedir!					
Noctropolis	Electronic Arts Software	91-304 70 91	8.990	MPC	●●●◐○
Un difícil juego de aventuras terroríficas, muy bueno					
Novastorm	Electronic Arts Software	91-304 70 91	8.990	MPC	●●●◐○
Arcade al más duro estilo. Mate todo lo que se ponga por delante. Adicción garantizada					
Outpost	Cocktel Educative	91-381 53 32	10.900	MPC	●●●●○
Construya un mundo habitable para la humanidad en otra galaxia. Juego muy recomendable					
P.A.W.S.	ICS	93-419 56 76	8.995	MPC	●●●●◐
El primer «simulador de perro». Un juego con el que disfrutarán por igual grandes y pequeños					
PGA Tour 486	Electronic Arts Software	91-304 70 91	6.990	MPC	●●●●○
Otra encarnación del deporte menos violento, ésta también resuelta con elegancia					
Pinball Dreams Deluxe	ERBE	91-528 83 12	5.990	MPC	●●●◐○
Para no tener que bajar al bar de la esquina a jugar al millón. Juego muy realista					
Pirates Gold	System 4 de España	91-381 53 32	3.995	MPC	●●◐○○
Juego de aventuras para toda la familia					
Police Quest IV	Cocktel Educative	91-381 53 32	9.500	MPC	
Más casos que resolver de Sierra					
Quantum Gate	Cybermagic	93-280 13 87	11.790	MPC	●●●○○
Saga futurista que gracias a actores de carne y hueso, animaciones y videojuegos consigue un impresionante efecto					
Quarantine	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC/3DO	●●●◐○
Otra de las secuelas que nos ha dejado Doom. También debe «liquidar» todo lo que vea y culminar cada etapa con éxito					
Railroad Tycoon Deluxe	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC	●●●○○
El clásico juego estratégico para la gestión de una instalación de ferrocarril					
Rebel Assault	ERBE	91-528 83 12	9.990	MPC/Mac	●●●●○
Entretenimiento de película llevado al PC por cortesía de LucasArts y su divertida Guerra de las Galaxias					
Return to Zork	Arcadia	91-561 01 97	11.490	MPC	●●●◐○
Juego de aventuras con gráficos inteligentes y más de una hora de diálogos					
Sam & Max Hit The Road	ERBE	91-528 83 12	7.700	MPC	●●●●○
Soberbio, atractivo, divertido, un brillante juego de aventuras de estilo dibujos animados					
Shadow of the Comet	Cocktel Educative	91-381 53 32	9.990	MPC	●●●◐○
Las historias de H.P. Lovecraft cobran vida en este fantasmal juego de aventuras					
Shadowcaster	Electronic Arts Software	91-304 70 91	12.995	MPC	●●●●○
Excelente juego de aventuras con mucha acción					
SimCity Enhanced	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●●●◐
Construya ciudades mientras todos los elementos se revelan en su contra. El CD-ROM viene con escenas de vídeo					
Simon the Sorceror	ERBE	91-528 83 12	5.990	MPC	●●●◐○
La voz del artista Chris Barrie acompaña esta divertida aventura gráfica					
Slipstream 5000	ERBE	91-528 83 12	5.650	MPC	●●●●○
Carreras espaciales, algunas armas y enfrentamientos light y mucha acción. Violencia mínima. Especialmente recomendado para menores					
Space Quest VI	Cocktel Educative	91-381 53 32	2.990	MPC	
Cinco graciosas aventura de ciencia ficción en un disco					
Spaceship Warlock	Cybermagic	93-280 13 87	16.850	MPC/Mac	●●◐○○
Juego de aventuras con mucho movimiento					
Star Trek - 25th Anniversary	Arcadia	91-561 01 97	8.490	MPC	●●●◐○
Dirija la tripulación de la nave Enterprise a través de innumerables aventuras... ahora con las voces de los personajes originales					
Space Hulk	Electronic Arts Software	91-304 70 91	No disponible	MPC	●●●●○ Un
Un excelente juego de batallas para expertos en juegos de guerra					
Syndicate +	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●●○
Violento pero muy adictivo en este juego ampliamente recomendado se combinan la acción y la estrategia					
System shock	Electronic Arts Software	91-304 70 91	6.990	MPC	●●●●◐
Otro juego tipo Doom, pero éste supera al original y le mantendrá «enganchado» al ordenador más de lo deseado					
TFX	Arcadia	91-561 01 97	8.990	MPC	●●●●○
Escoja uno de los tres aviones experimentales en tres diferentes escenarios de combate aéreo					
The Circus	Mindware-Grupo SD	93-415 36 06	No disponible	MPC	●●●●○
En el circo todo el mundo se lo pasa muy bien, este disco no es una excepción y también gustará a los «papás»					
Theme Park	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.555	MPC/Mac	●●●●○
Construya y administre un parque de atracciones en esta simulación de negocios					
The Need For Speed	Electronic Arts Software	91-304 70 91	6.990	MPC/3DO	●●●●○
La mezcla perfecta de arcade y simulador, conducir, o mejor pilotar un coche nunca ha sido tan excitante					
Under a Killing Moon	Electronic Arts Software	91-304 70 91	10.990	MPC	●●●◐○
Uno de las primeras películas interactivas. Este juego inaugura una nueva etapa en los juegos por ordenador					
US Navy Fighters	Electronic Arts Software	91-304 70 91	8.990	MPC	●●●●○
Uno de los mejores simuladores de vuelo de combate					
Video Cube: Space	ICS	93-419 56 76	4.500	MPC	●●●◐○
Rompecabezas basado en el cubo Rubik con 126 selecciones					
Virtua Chess	ERBE	91-528 83 12	6.990	MPC	●●●○○
La inteligencia artificial aplicada por primera vez a un programa de ajedrez					



Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Wing Comander III	Electronic Arts Software	91-304 70 91	9.990	MPC/3DO	●●●●◐
Si un disco está destinado a cambiar la forma en que se juega con ordenador, éste es sin duda esta increíble película interactiva					
Woodruff	Cocktel Educative	91-381 53 32	7.700	MPC	●●●●○
Lo mejor de algunos juegos para niños, es que también los mayores puede «pasárselo pipa»					
Wrath of the Gods	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	11.995	MPC/Mac	●●◐○○
Dioses y humanos compiten en este juego ambientado en la Grecia antigua. ¿Desde cuándo en ese tiempo hubo romanos?					
X-Com: Terror from the deep	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC	●●●●○
Detenga la invasión de los mares de la Tierra por una raza alienígena					

MÚSICA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Beethoven and Beyond	ICS	93-419 56 76	6.500	MPC	●●●◐○
Otro interesante trabajo sobre el famoso compositor y su obra					
Beethoven's 5th	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.995	MPC	●●●●○
Exploración interactiva de la Quinta Sinfonía de Beethoven					
Beethoven: The 9th Symphony	ERBE	91-528 83 12	10.900	MPC	
Análisis y comentarios sobre una de las más grandes composiciones de la música clásica					
Bob Dylan: Highway 61	Mindware	93-415 36 06	8.995	MPC/Mac	●●●●◐
La biografía de Bob Dylan en música e interactiva, el mejor CD para los seguidores del cantante y nostálgicos empedernidos					
Don't Play Track One	ABC Analog	91-634 20 00	6.500	MPC	●●●◐○
CD-ROM y CD audio en un solo disco. Una de las primeras experiencias en esta línea					
Edad de Oro del pop español, La	Dinamic Multimedia	91-654 61 75	4.900	MPC	●●●◐○
Repaso a la historia reciente del pop español: entrevistas, recitales, etcétera					
Grammy Awards, The	Micro Mailers	93-415 50 54	9.900	MPC	
Los ganadores y los nominados durante los pasados treinta y cuatro años con cientos de fotografías y más de una hora de audio					
Intro to Classical Music	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●○○
Guía interactiva a la vida y trabajos de cuarenta compositores clásicos alemanes					
Microsoft Musical Instruments	ERBE	91-528 83 12	10.900	MPC	
Impresionante guía sobre más de doscientos instrumentos musicales					
Mozart: Music, Life and Times	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	3.995	MPC	
Examen interactivo de la vida y trabajos de Wolfgang Amadeus Mozart					
Mozart: The Dissonant Quartet	ERBE	91-528 83 12	10.900	MPC	
Basándose en el estudio del Cuarteto de Cuerda en C Mayor «The Dissonant», se trata de un examen multimedia de la música de Mozart					
Prince Interactive	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.691	MPC/Mac	●●●◐○
Rica exploración de los trabajos y vida de la estrella de Rock Prince					
Residents' Freakshow, The	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	●●●●○
Hojeada a los fetiches, fantasías, rituales y trágicos secretos con la música de The Residents					
Rock Rap 'N' Roll	Soft Mail	93-451 30 22	7695	MPC	
Música y canciones junto con referencias sobre una gran variedad de estilos					
Stravinsky: The Rite of Spring	ERBE	91-528 83 12	10.900	MPC	●●●●○
Mirada global e imaginativa al Rito de la Primavera y su compositor					
Tchaikovsky's 1812 Overture	PROEIN	91-576 22 08	10.995	MPC	●●●◐○
Ideal para los amantes de la música clásica o aquellos interesados en conocerla					
Woodstock	ERBE	91-528 83 12	8.700	MPC	●●●●○
Revival del más famoso festival rock de la historia					
Xplora 1	Arcadia	91-561 01 97	9.900	MPC	●●●●○
Jornada a través del insólito y maravilloso mundo de Peter Gabriel: el hombre, la música y los vídeos					

VARIOS

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
AA Road Trip Planner 1993	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.384	MPC	
Descripciones valorativas de más de cuatro mil cuatrocientos restaurantes en UK e Irlanda					
CD Magazine	CD Media	91-356 66 29	2.995	MPC	●●●◐○
Primera revista española de temas de interés general, editada en CD-ROM					
Creative Writer	ERBE	91-528 83 12	9.900	MPC	
Colección de herramientas y recursos para escritores					
Forever Growing Garden	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	6.952	MPC	
Fantasía en la que uno debe hacer crecer su propio jardín					
Great Mystery Classics	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	6.995	MPC	
El texto de 171 historias de intriga y misterio					
Library of the Future III	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	19.995	MPC	
Todas las entradas son completas, sin resumir y accesibles en segundos					
Los mundos de J.R.R. Tolkien	Editorial CEAC	93-266 33 00	7.500	MPC	●●●◐○
El universo mágico de Tolkien analizado en este título realizado por un especialista en la materia					
Microsoft Works for Windows	ERBE	91-528 83 12	19.900	MPC	
Tutorial multimedia en línea mejora la edición en CD-ROM de éste clásico de los paquetes integrados					
Murmurs of Earth	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	●●◐○○
La grabación interestelar que acompaña al Voyager: sonidos e imágenes de la Tierra					
UFO	ABC Analog	91-634 20 00	7.000	MPC	●●◐○○
La multimedia y los «encuentros en la tercera fase». Un reportaje sobre los fenómenos extraterrestres					
World Cup Year 94	Arcadia	91-561 01 97	6.990	MPC	●●◐○○
Información detallada de la última copa de fútbol del mundo					

Una cura de interactividad



¿Sueña en ratones y barras de menú? **Jim Smith** halla una solución para los enajenados informáticos

Hola, me llamo Jim y soy un esquizoinformático. El problema es demasiado antiguo para ignorarlo: toqué mi primer ordenador hace diecisiete años, aunque quizá mi historia sirva de aviso a aquellos que están todavía a tiempo de cambiar.

Primero me di cuenta del problema que tenía cuando desconectaba el Mac tras doce horas de sesión continua y empezaba a mirar mi cartera. Actualmente, mi escritorio está más lleno que una Pizza Hut superespecial, y mi cartera reside en el fondo de todo.

«No pasa nada», pensé. «Escogeré Buscar en la barra de menú y teclearé "cartera"...». No tardé demasiado en darme cuenta que no se podían hacer estas *cosas reales*.

A medida que el problema se hacía más serio me encontré hurgando en la barra de menús para cambiar el color del cabello del locutor del noticiario de las nueve. No fue hasta que intenté arrastrar y soltar el gato sobre su plato de comida que me di cuenta de que necesitaba consejo profesional. Mi médico era muy comprensivo. «La sobreexposición a los interfaces de apuntar y pulsar le han dejado totalmente incapaz de manejar un mundo en que las papeleras no se vacían solas. Vaya a su casa. Deje el Mac a un lado. Arranque el PC e intente instalar una tarjeta MPEG. Esto le liberará de su problema unas cuantas semanas.»

Diez minutos más tarde estaba sentado frente a una pizza que encargué por Internet, contemplando *Cuatro Bodas y un Funeral*. Probé mi última baza: mi mujer.

«Deberías visitar a mi tío Wilf», dijo, mientras nos metíamos en la cama una noche, ella con su última novela rosa, yo, con la reciente edición del catálogo Maplins doblado dentro de las páginas de un Penthouse. «Ha estado rodeado de ordenadores desde que era lo suficientemente mayor para que no le afectara. Debe haber desarrollado algún mecanismo de defensa. Iremos mañana. Y saca esta condenada cosa de aquí.»



RONALD GRANT ARCHIVE

«Lo siento», dije, sacando el ratón de debajo la almohada.

El tío Wilf era realmente un personaje sereno. Aunque su casa parecía un refugio de electrónica en desuso, no poseía ninguno de mis tics nerviosos, y sus dedos no jugueteaban nerviosos con todo aquello que poseyera un botón.

«Jim», me dijo, rellenando una pipa con diodos de colores. «Cuando inventé la multimedia allá en 1952 en Olivetti, eché una larga mirada a mi invención antes de consignarla en un viaje de sólo ida. Entonces me di cuenta de lo que la gente como tú se está dando cuenta ahora. La interactividad es una droga. Te da la ilusión de libertad, cuando en realidad no eres más que una marioneta en las manos de un diseñador de software.» «He desarrollado algunos ejercicios para superar esta sobrecarga interactiva. Mira mi televisor, por ejemplo. Hace diez años estaba como tú, cambiando constantemente de canal en busca de algo estimulante. Ahora puedo sentarme y contemplar hasta el programa más horrible sin una pizca de tentación de cambiar de canal.»

> **La sobreexposición** a los interfaces de apuntar **y pulsar le han dejado totalmente incapaz de manejar un mundo en que las papeleras no se vacían solas.**

«¿Cómo, ni siquiera *Quién sabe dónde*?», pregunté, incrédulo. Wilf se puso más cómodo. «Bueno, no siempre», contestó. «Pero la semana pasada me tragué todo el debate parlamentario.» Quedé impresionado.

«Fíjate en los controles.» En el televisor, Wilf había pegado todos los controles de forma que era imposible cambiar de canal, excepto TVE (en efecto, mientras estábamos hablando veíamos *La Revista*, como prueba palpable). El único control que seguía libre era el botón de volumen, en forma de combinación.

Wilf me invitó después a visitar su casa, y pude admirar que la radio estaba sintonizada constantemente a las noticias de tráfico, el microondas solamente se podía utilizar para descongelar merluzas, y que el despertador emitía siempre el mismo sonido. De hecho, todos los artefactos electrónicos del edificio habían sido modificados para eliminar la estimulación, y, en consecuencia, el deseo de interactividad. Incluso la ducha producía un flujo constante de agua templada, en lugar de la oscilación entre caliente y fría habitual en las otras.

En algún lugar tenía que haber gato encerrado. Cuando Wilf salía del dormitorio para mostrar a Sue la lavadora con un único programa de lavado, lo hallé. Oculta tras la cama había una GameBoy. Triunfante, bajé las escaleras para evidenciar a Wilf su interactividad secreta.

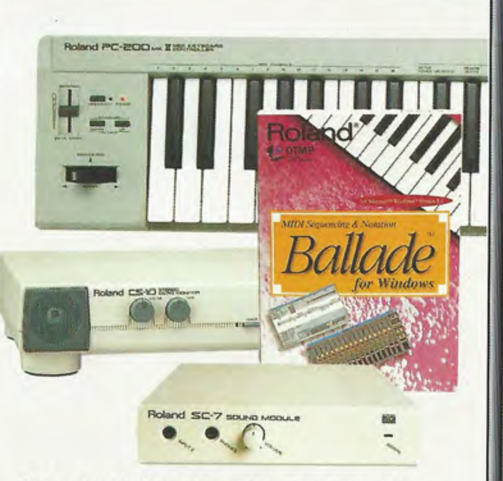
«Ah, mi GameBoy», me dijo sin inmutarse. «Sí, me costó una pequeña fortuna. Ponlo en marcha.»

Conecté el interruptor. Cuatro horas más tarde seguía intentando pulsar algún botón. Se lo devolví a Wilf, era un antídoto a prueba de bombas contra los jugadores compulsivos. El Virtua Crown Green Bowls es mi regalo de Reyes número uno.

Comienza EL ESPECTACULO!

Desde hoy ya puedes pensar en tu PC como en un fabuloso instrumento.
Un instrumento que te permitirá entrar en el mundo espectacular del sonido Roland.
El mundo de la imaginación y las posibilidades. Donde todo, absolutamente todo, está permitido: crear, divertirte, componer, trabajar... y crecer hasta donde tu quieras llegar.
Tienes la mejor tecnología del mundo a tu alcance. Ya sólo tienes que seguir el mismo camino que los grandes profesionales de la música y el sonido han elegido.
Buena suerte... y que comience tu espectáculo!

MUSIC STATION HOME



Lo tendrás todo, todo, todo... Por muy poco, poco, poco.
Todo para componer, escuchar y editar... Para trabajar acompañado por una banda de rock o hasta por una orquesta clásica. Sencillamente, lo tendrás todo para crear tu propia música.

Y por muy, muy poco... todo, todo lo que necesitas.

- PC-200MKII: Teclado de control MIDI.
- SC-7: Módulo de sonido GM (General MIDI).
- 128 sonidos. Reverberación y Chorus Digital
- Software Ballade: Secuenciador de 16 pistas para Windows 3.1.
- CS-10: Sistema de amplificación y altavoces.

85.700*Ptas.







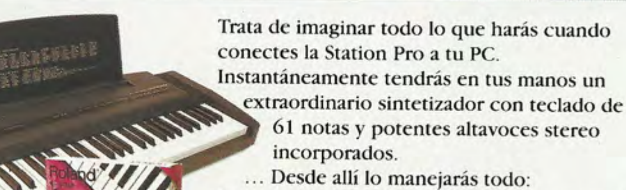
Tu PC puede ser, desde hoy, un auténtico estudio de grabación.
En "Tu propio estudio" podrás crear, arreglar, grabar, mezclar, sincronizar con imágenes, etc., etc...
Todo lo que tu inspiración te dicte.
Desde una composición musical, hasta una presentación multimedia de empresa...
Descubrirás, con absoluta facilidad, lo que es capaz de ofrecerte la tecnología digital y la insuperable calidad de sonido ROLAND.

- RAP-10 ATB: Tarjeta de sonido GM (General MIDI).
- 128 sonidos. Reverberación y Chorus Digital.
- Frecuencia de muestreo de 11.025 a 44.1 kHz.
- Software: Audio Tools + DoReMIX para Windows 3.1.

35.000*Ptas.

MUSIC STATION PRO





Trata de imaginar todo lo que harás cuando conectes la Station Pro a tu PC.
Instantáneamente tendrás en tus manos un extraordinario sintetizador con teclado de 61 notas y potentes altavoces stereo incorporados.
... Desde allí lo manejarás todo:
Dos sintetizadores funcionando a tiempo real.
360 instrumentos, 60 voces de polifonía, 16 instrumentos sonando a la vez. Todas las ventajas de la compatibilidad GS/GM... etc...
En síntesis... imagínate lo máximo en expresión musical... el no va más...
Es lo que harás.

- Teclado multitímbrico SK-50.
- Tarjeta de sonido LAPC-1 (MT-32).
- Software Ballade: Secuenciador de 16 pistas para Windows 3.1.

129.900*Ptas.

Te regalamos el Sonido de las Estrellas

Al comprar cualquiera de las Music Station te regalamos un Interactive Music Pack... Te llevarás los mejores temas, de las mejores estrellas: STING, COLLINS, JACKSON, CLAPTON, MADONNA, PRINCE... etc.
Para que desde tu Music Station puedas trabajar con lo mejor de los mejores.









Roland®
Roland Electronics de España, S.A.
Tel. (93) 308 10 00 Fax (93) 307 45 03

Envia este cupón por fax (93) 307 45 03 o por correo a ROLAND E.E.S.A. (Bolivia 239, 08020 Barcelona) CDR. 2

Nombre .... Apellido .... Edad .... Profesión ....
Dirección .... Ciudad .... C.P. .... Provincia ....

¡Otro regalo!

Para Ti... Lo mejor del Mundo de la Música Roland en un CD ROM. ...Muchísima buena música.
Y programas. Y sonido multimedia... Y mil cosas más.
Sólo por enviarnos tu cupón y contarnos si tienes o no tienes tarjeta

*Sin I.V.A. Promoción válida hasta agotar existencias. Consultar los requisitos mínimos del sistema.